PCFormat

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>**VSE ZA VAŠ PC**

JULIJ 2002/5/990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

CD IZDAJA

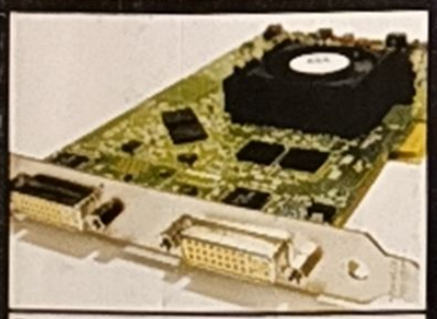
POGLED V
PRIHODNOST
Umetna inteligenca >> Robotika >> Računalniški DJ-ji >> Hiša prihodnosti

SUPERTEST!
TISKALNIKI
Skušnjave brez milosti je prestajalo 10 brizgalnih tiskalnikov.

20 OPISOV IGER
Warcraft III >> Neverwinter Nights >> Sum of All Fears >> Age of Wonders II >> OPF: Resistance >> Moto GP

Optimizirajte svoj PC!
Pospešite procesor >> Uredite Windows Register >> Obdelajte BIOS >> Maksimizirajte pomnilnik

KAKO
NAMESTITI surround zvok
OBVLADATI Internet Explorer
UPORABLJATI mobilni internet
IZKORISTITI firewire

Matrox Parhelia

Preizkusili smo grafično kartico naslednje generacije.

GPRS telefoni

Primerjalni test petih mobilnih telefonov s tehnologijo GPRS.

Logitech Z-560

Najboljša izbira za ultimativen zvok ob gledanju filmov in igranju iger?

NA TESTU
TRIJE
PROGRAMI ZA OBLIKOVANJE SPLETNIH STRANI

BREZPLAČNI CELOTNI PROGRAMI NA CD-ju!
Edini CD-ROM za programe in demo igre, ki ga ta mesec potrebujete!

Najboljša pot do odličnega znanja angleščine

Euro PLUS+ REWARD

inter @ ktivni tečaj angleščine

3 razlogi za uporabo tečaja EuroPlus+ REWARD

- Najboljša pot do odličnega znanja angleškega jezika.
- Vsestranska prilagodljivost vašemu času in potrebam.
- Prijaznost do uporabnika – razlage v slovenščini.

Posamezna stopnja vsebuje:

- 3 cederome (2 + namestitveni)
- 4 ali 5 lekcij, stotine nalog, razlage, zanimive dialoge in zgodbe
- videoposnetke in zapise iz resničnega življenja
- navodila za namestitev in učenje v slovenščini

DARILO
slušalke z mikrofonom

Cena posamezne stopnje: 16.800 SIT

Cena kompleta štirih stopenj: 58.800 SIT

Prihranek ob nakupu kompleta: 8.400 SIT

NAROČANJE:

- (01) 241 33 00
- www.emka si/reward
- v knjigarnah in pri zastopnikih

Založba Mladinska knjiga

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel čeh, Aljoša Hancman, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u
Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

Nikola Janković Urednik

- >> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.
- >> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.
- >> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.
- >> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.
- >> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

PC Format se sicer vedno trudi z enim očesom zreti v stvari, ki nam jih prinaša čas, vendar smo se v tokratni številki prihodnosti posvetili še bolj. Ne samo, da se osredotočamo na umetno inteligenco in pričakovan razvoj le-te v naslednjih letih, temveč se poglobimo v bolj ozko usmerjene zadeve – pozanimamo se, kako bodo umetno inteligenco uporabljali v glasbene namene, kaj bodo prinesli roboti prihodnosti in vam povemo, kako uspešen je bil futuristični dom, ki so ga preizkušali v Veliki Britaniji. Med branjem vas bodo napovedane zadeve morda pritegnile, vendar se morate vprašati, ali bi jih tudi uporabljali in seveda – ali boste zanje odšteli svoj denar? Snovalci omenjenega domovanja so namreč prišli do zanimivih ugotovitev.

Če pa stojite trdneje na tleh, ste praktične narave in želite več takoj, boste želeli uporabiti obširne nasvete za optimizacijo vašega PC-ja, ki zagotovljeno prinašajo rezultate. Preizkusili smo deset brizgalnih tiskalnikov ter svoje iger željne zobe zasadili v fantazijske *Warcraft III*, *Neverwinter Nights* in *Age of Wonders II*. Ob rasti revije v preteklih mesecih pa se tudi uredništvo širi – spremembo na enem ključnih položajev vam razkrivamo na strani 62, ta mesec pa vabimo nove sodelavce, da se nam oglasijo. Na spodnji elektronski naslov mi torej sporočite, zakaj bi PC Format potreboval natanko takšno osebo, kakršna ste vi.
nikola@videotop.si

Nikola

>> MED TOKRATNIMI SODELAVCI

Boštjan Uršič je v preteklih mesecih nekje izgubil 30 kilogramov (razpisana nagrada še vedno velja), sedaj pa je storil nov korak popolni mobilnosti naproti. Svojemu arzenalu prenosnih digitalnih naprav je dodal pet GPRS aparatov, ki jih je bil ta mesec "prisiljen" preizkusiti. Glede na to, da so nam mobilni operaterji zagotovili zastonjske impulze, nam najbrž ni potrebno razlagati, s koliko Sile smo ga morali prepričevati, naj se loti naloge.
ursic@videotop.si

Andrej Potočnik se je ta mesec v supertestu zares neusmiljeno lotil desetih brizgalnih tiskalnikov, naposled pa svoje izsledke tako dobro argumentiral, da je celo Nikolo prepričal, da tokratnega zmagovalca testa *mora* imeti. Še zanimivost iz življenja uredništva – glede na doslej opravljeno število supertestov, Andrej omenja izdajo online sporminov z vsemi peripetijami in anekdotami, ki so se mu med tem opravilom zgodile.
potocnik@videotop.si

Daniel Čeh-Ambruš je trpel duševne bolečine, potem ko je bila ob njegovem prvem pojavljanju v PC Formatu pomotoma objavljena Tomaževa fotografija. Danielu smo v opravičilo v preizkus ponudili orodja za izdelovanje spletnih strani, v prostem času pa je po spletu lovil vohune, ki so se želeli priklopiti na njegov PC. Danielova igra meseca – *Mojster Miha*.
daniel@videotop.si

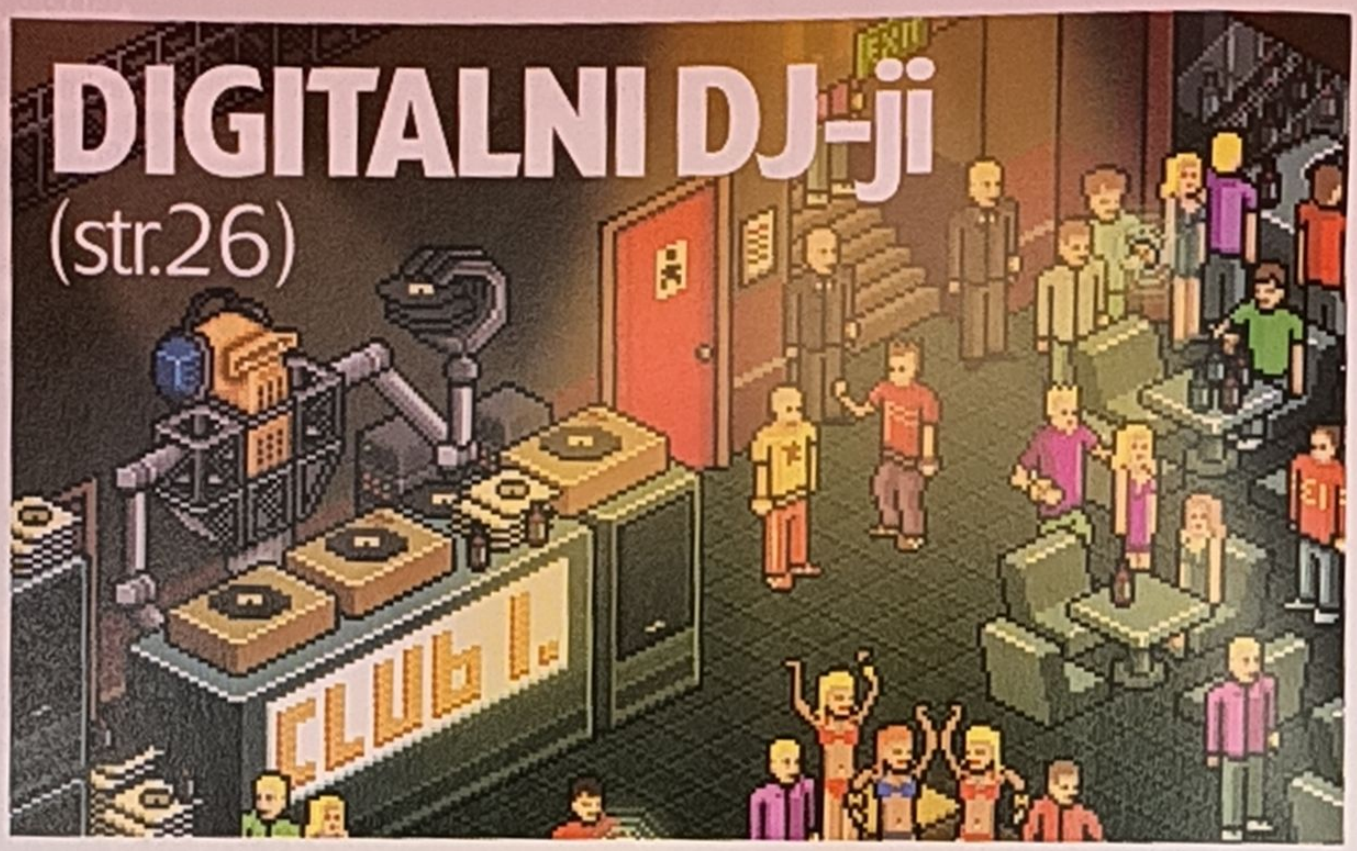
Barbara Banović je ta mesec prepustila (sicer ne brez boja, a pustimo to zgodbo za prihodnjič) preizkušanje programske opreme nekomu drugemu ter se lotila bolj zabavne plati računalništva. Ob zgodbah o neozdravljivi kugi in sežiganju še živih ljudi na grmadi se nam *Neverwinter Nights* sicer ni zdel ne vem kako zabaven, ampak ob uporabi ne preveč nežnih tehnik prepričevanja, ki se jih je priučila v omenjeni domišljijski igri, smo ji morali verjeti.
barbara@videotop.si

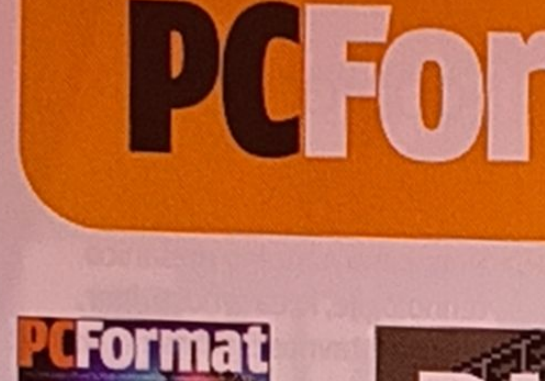
PCFormat
VSE ZA VAŠ PC

ZGODBE Z NASLOVNICE
Kako naj hitreje do njih

POGLED V PRIHODNOST
10 Dom prihodnosti
20 Zabavna robotika
22 Umetna inteligenca
26 Računalniški DJ-ji
OCENJENI
34 Tiskalniki
43 Matrox Parhelia
50 GPRS telefoni
58 Orodja za spletno oblikovanje
68 Warcraft III
70 Neverwinter Nights
PLUS
84 Optimizirajte PC
98 Surround zvok

DIGITALNI DJ-ji
(str.26)

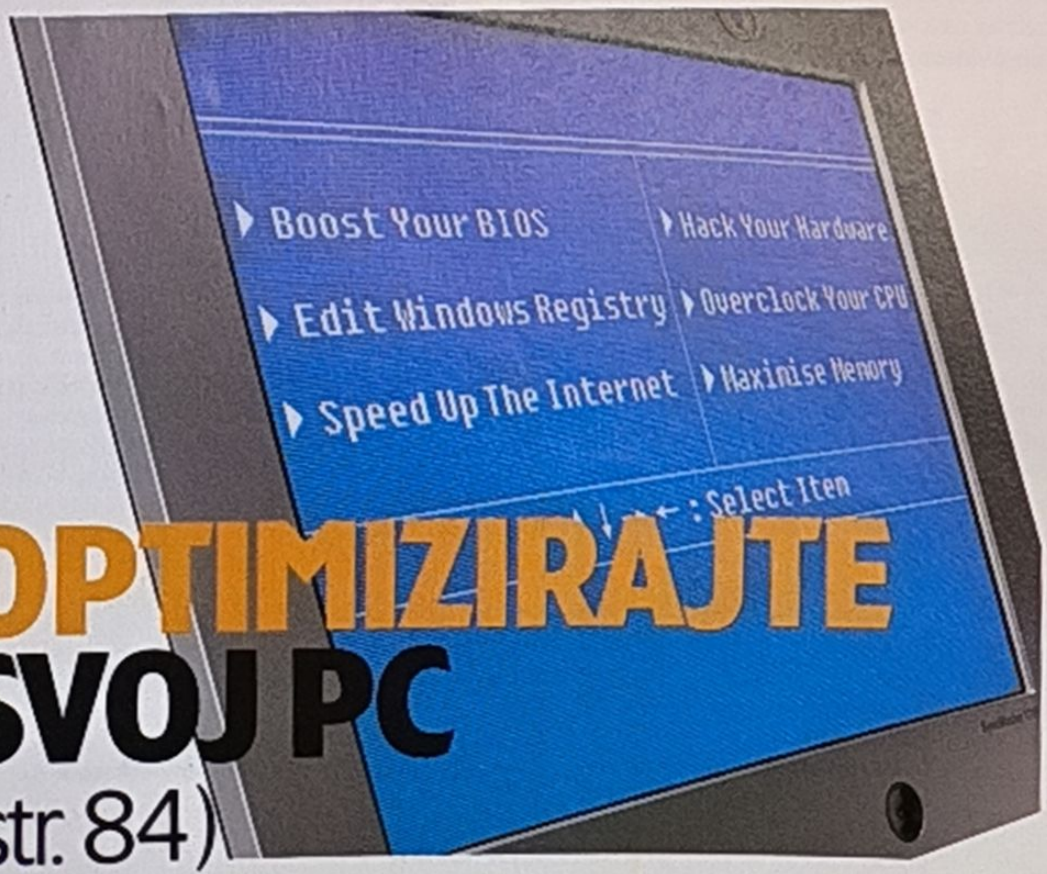




VOHUNI, ZBOGOM!
Je spletno vohunjenje mrtvo? **(str. 6)**

FENG SHUI NA PC-JU
Dosezite harmonijo in mir. **(str. 91)**

UMETNA INTELIGENCA
Ali nas prihodnost potrebuje? **(str. 22)**



OPTIMIZIRAJTE SVOJ PC
(str. 84)

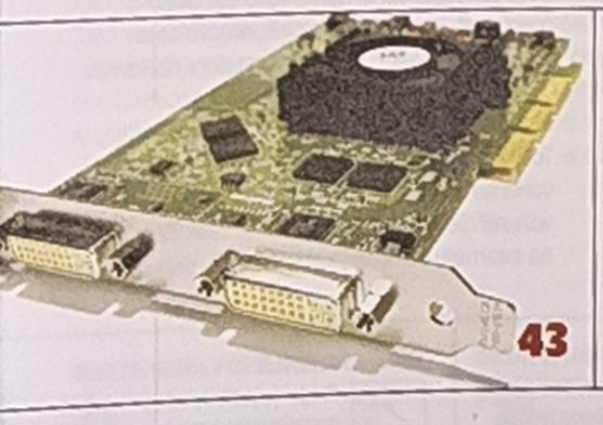
SUPERTEST
10 TISKALNIKOV
(str. 34)

6 NOVICE >>
33 PREIZKUŠENO >>
62 KAKO ...

- → **Optimizirati** svoj PC
- → **Doseči** računalniško harmonijo
- → **Uporabljati** mobilni internet
- → **Povezati se** s firewire
- → **Obvladati** Internet Explorer
- → **Postaviti** surround zvok
- → **Programirati** v OpenGL

WARCRAFT III
Popolna realnočasovna strategija? **(str. 68)**

NEVERWINTER NIGHTS
Avtorji *Baldur's Gate* dostavljajo dobrote. **(str. 70)**



NAPOVEDI
Na pot k vam

65 Impossible Creatures
66 Unreal Tournament 2003
66 Tom Clancy's Splinter Cell
67 Sudden Strike 2

OPISI
V trgovinah

68 Warcraft III: Reign of Chaos
70 Neverwinter Nights
73 Age of Wonders II: The Wizard's Throne
74 Moto GP
75 Sum of All Fears
76 Operation Flashpoint: Resistance
78 Starmageddon
78 Jerusalem
79 Waterloo: Napoleon's Last Battle
79 Next Generation Tennis
80 Zanzarah: The Hidden Portal
81 Secret of the Nautilus
81 Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaign
82 The Partners
82 Ponovne izdaje
83 Gore
83 Sven Goran Eriksson's World Cup Manager

STROJNA OPREMA
Opremite se

34 Supertest tiskalnikov
42 Valo PCG-VX71P
43 Matrox Parhelia
44 Trendware TrendNET
44 Phillips Brilliance 202P4
45 Treo 270 Communicator
45 Minolta Dimage 7i
46 Iomega HDD 20Gb
46 Logitech Z-650
47 Mustek MDC 3000
47 Gericom LCD15
48 Samsung Syncmaster T71P
48 HP Jornada 568
49 Nikon Coolpix 2500
49 Logitech Cordless Optical Mouse
51 GSM omrežja
52 GPRS Telefoni

PROGRAMJE
Mehkejše zadeve

54 Steganos Security Suite 4
54 Equology Extend
55 Red Hat Linux 7.3
55 FineReader Professional 6.0
56 ACDSee PowerPack 4
56 Veliki ugankarski slovar
57 Flash MX
57 Krajši opisi
58 Orodja za izdelavo spletnih strani

OGLAŠEVALCI

Acord-92 49, 52, 83, 108
Adi & Peter 58
Amis.net 90
Antipiratsko združenje 16, 64
Big Bang Mega 72
Eon 33, 95
Florjančič Tisk 72
Kastner & Ohler 80
KFM 34
Matrix 41
MK Založba 2
Mlacom 92
Optimedia 32
Radio Center 104
Radio Krško 60
Radio Plus 61
Radio Viva 52
Repro 92
Take 2 107
VideoToP 13 14

↘ PLUS

19 Vsebina diska
53 Naročite se
60 DVD diski
77 Stare številke
77 Naslednji mesec
105 Pisma bralcev
106 Vsega je konec

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Vem, kje si deskal lansko poletje

Evropski načrt za vladni nadzor nad elektronsko pošto je spodletel. Ampak, ali to pomeni da se nahajamo na varnem teritoriju?

Pred kratkim je spodletel načrt EU, ki bi pooblaščenim vladnim organizacijam dovoljeval nadzorovati elektronsko pošto posameznikov, vendar tudi do drugih oblik osebnih komunikacij. Nadzirali bi telefone, elektronsko pošto, spletne naslove, po katerih ste deskali idr. Tako bi vsi ponudniki telefonskih in internetnih storitev morali beležiti in shranjevati vse vaše aktivnosti, ti dokumenti pa bi bili nato dostopni vladnim organizacijam. Sicer določeni zakoni policiji že sedaj dovoljujejo vpogled v določene zadeve, a če bi bil zakon sprejet, bi enaka pooblastila dobilo približno 20 drugih organizacij, vključno z gasilskimi organizacijami, lokalnimi oblastmi, pošto in drugimi. Na srečo (tudi nas v Sloveniji, saj bi zagotovo morali tudi pri nas ta zakon kmalu ratificirati) do tega ne bo prišlo, saj je bil predlog zavrnjen.

Juhu, torej! Zdaj torej lahko počnete, kar se vam zljubi, in po spletu pošiljate pošto s poljubno vsebino, kaj? No, vsaj dokler ne izveste, da pri celotni stvari obstaja še en moteč faktor. Zadeva se imenuje obveščevalna služba in obstaja v vsaki državi. Tako se že leta in leta pregleduje celoten telefonski in elektronski promet po svetu, pa se nihče glede tega ni pretirano razburjal – saj navsezadnje gre za naše dobro. Gre za sisteme, ki se uporabljajo za zatiranje terorizma, otroške pornografije, trgovini z drogami, računalniškega piratstva in tako naprej. Ti sistemi se seveda redno posodabljajo in vzdržujejo.

Vse za boj proti kriminalu, če verjamemo uradnim različicam. Že iz časa hladne vojne je dobro znan sistem z imenom Echelon, ki ga skupaj uporabljajo ZDA, Velika Britanija, Kanada, Nova Zelandija in Avstralija. Sistem po zadnjih podatkih obdela nekako 90 % celotnega civilnega prometa po internetu, pri tem pa pregleduje vse, od elektronske pošte do IRC-a. Podatki gredo nato skozi »slovarje«, ki vsebujejo prepovedane besede, kot so npr. kokain, atomsko orožje ... Če sistem naleti na sumljivo sporočilo, ga posreduje ustreznim vladnim agencijam, ki nato ustrezno ukrepajo. Pri tem se seveda moramo vprašati, ali bi bili veliki prekupčevalci z mamili resnično tako naivni, da namesto besede kokain ne bi mogli uporabljati druge? Echelon pa ni edini v internetnem etru. Zalo zna je tudi zloglasni sistem Carnivore, ki si ga lasti ameriški FBI, pa tudi Rusi, kljub finančnim težavam, imajo svoj projekt SORM za nadzor elektronskega prometa. Tudi Britanci, kljub uporabnosti Echelona, počasi gradijo lasten sistem, saj MI5 noče zaostajati za drugimi. Tako ste lahko prepričani, da se vsako vaše sporočilo zelo temeljito pregleda, še preden ga dobi naslovnik.

Nevladno vohunjenje

Toliko torej o "umazanih" poslih držav, ki tako vohunijo za svojimi prebivalci. Kaj pa nevladni vohuni? Seveda obstajajo tudi ti. Vsak dan lahko na internetu zasledite kakšne super ponudbe, ki

>> NAČINI ELEKTRONSKEGA VOHUNJENJA

Ne samo državne ustanove, tudi vsi ostali radi vohunijo po mreži. Kako? Preprosto ...

SNOOPWARE ...

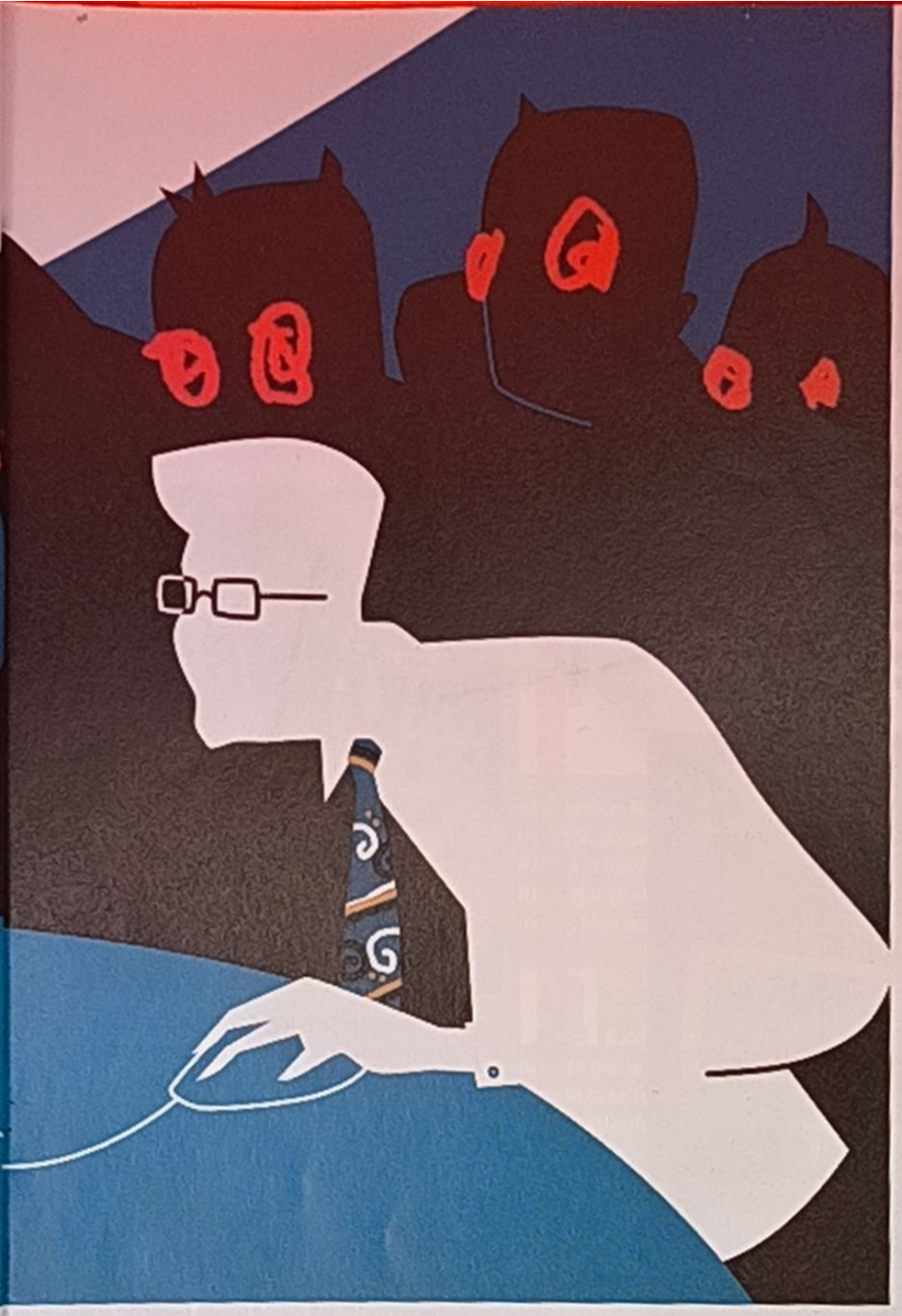
... ali kako vas vaš delodajalec nadzoruje. Zadnje čase se nadzorujejo dostopi na internet po pisarnah, saj so najeti vodi dragi, med premorom pa morate počivati in ne deskati. Velika podjetja izgubijo 4,7 milijonov USD letno zaradi nepooblaščene rabe službenih linij, tako obstaja kopica programov za nadzor, kot so npr. DiskTracey, LittleBrother in NetSnitch. Zato pozor, kaj počnete med malico, kajti šef vas opazuje.

PIŠKOTKI

Lahko služijo marketinški analizi vašega potrošniškega profila. Vam je všeč, če oddeskate na stran, ki vas pozdravi po imenu in vam mimogrede priporoča izreden izdelek? To je možno s tehnologijo piškotkov. Piškotki so tekstovne datoteke na vašem disku, s pomočjo katerih vas stran identificira. Če redno obiskujete takšno stran, se sčasoma nabere kar nekaj podatkov o vaših navadah, ki so skrbno shranjene v bazi lastnika strani.

TROJANSKI KONJI

Pregovor prav, da se podarjenemu konju ne gleda na zobe. No, če gre za trojanskega konja, je še kako priporočljivo pogledati na zobe, sicer vam jih bo vaš konjiček kar hitro pokazal. Ponavadi se ne zavedamo, da smo postali lastnik konja, saj so programi spretno skriti v brezplačnih ohranjevalnikih zaslona, popravkih za igre ipd. In ko ga enkrat namestite, dobijo hekerji popoln nadzor nad vašim sistemom.



so popolnoma brezplačne, samo prijavite se na njihove elektronske novice in tako dopustite, da vas zasujejo z reklamno pošto. In kje je tu vohunjenje? Ponavadi ta podjetja analizirajo (preko svojih brezplačnih izdelkov) vaše obnašanje na spletu, kaj vam je všeč, kje deskate, kaj ste pripravljeni kupiti ipd. Tako vas lahko klasificirajo v določeno uporabniško skupino in vas načrtno bombardirajo z reklamami, ki se jim ne morete upreti. Po zadnjih analizah kar 90 % podjetij na spletnih straneh uporablja piškotke za beleženje strank in njihovih navad, brezplačni programi kot so *KaZaA* in podobni, pa bodo vaš PC nasmetili z najrazličnejšim spyware programjem, ki bo v določenih trenutkih proste procesorske cikle vašega računalnika celo prodajalo drugim podjetjem.

Kako se lahko pri tem zaščitimo? Kot prvo, bodite previdni pri nameščanju programa in preberite licenčno pogodbo, pa četudi je to *tako* težko. Omislite si tudi program za zaščito pred spywarom (preizkusite *Ad-Aware*) ter seveda – spremljajte PC Format in naše vsakomesečne nasvete. **PCF**

ELEKTRONSKA POŠTA

Malo kdo se zaveda, da klasična elektronska pošta ne nudi nikakršne varnosti, saj se sporočilo pošilja kot nezavarovan tekst preko poštnih strežnikov. Spretni hekerji lahko preprosto »ugrabijo« tak strežnik in brez večjega napora preberejo vso pošto, ki gre čez njega. Še posebej ogroženi so t.i. Webmaili, kot so npr. Yahoo ali Hotmail, saj so le ti zanimiva tarča za hekerje in so ponavadi slabo zavarovani.

DRŽAVNI NADZOR

Vladne organizacije nas torej uradno nadzorujejo. Pa ne samo po internetu, temveč tudi telefonske pogovore, plačila s kreditnimi karticami, bančne transakcije idr. In te podatke hranijo sedem let. Le zakaj imamo torej čip kartice za zdravstveno zavarovanje in zakaj nam banke vsiljujejo elektronsko poslovanje? Kar koli naredimo, zmeraj pustimo neko sled, ki je zabeležena. Ampak, glavno da smo svobodni!

dnevnik

Datumi, ki vas bodo pretresli v naslednjem mesecu

Elvisova smrt

(16. avgust)

Kralj rock'n'rolla je odšel k velikemu McDonald'su v nebesa pred natanko 25 leti. Poklonite se velikanu – brez Elvisa ne bi nikoli dobili pravega rock'n'rolla in pozneje rocka ... Najbrž. www.elvis-presley.com

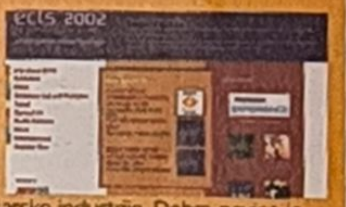
Nikola na cesti

(11. avgust)

Tega dne se Nikola vrača z dopusta, tako da je naročil izpraznjene ceste, samo njemu v čast. Pazite torej, da se ta dan ne znajdete na cesti – fant že nekaj tednov pridno vadi svoje spretnosti v *Carmageddonu*.

ECTS

(29. avgust)



London bo tudi letos gostil velikane svetovne igričarske industrije. Dobra novica je, da so nekateri večji založniki napovedali vrnitev na sejem, prvič pa bodo sejem lahko obiskali tudi ljudje, ki ne spadajo v kategorijo "industrija interaktivne zabave". Če se znajdete te dni v Londonu, se oglasite v Earl's Courtu in nas poiščite za kakšno pijačo. Pričakujte pomanjkljivo oblečene ženske in seveda kup novih iger.
www.ects.co.uk

Medieval: Total War

(2. september)

Če ne spadate med starejše bralce PC Formata, najbrž niste imeli priložnost biti priča križarskim pohodom, kaj? Kakor koli že, Activision nam bo v tem nadaljevanju *Shoguna* omogočil podoživeti in spremeniti vso evropsko zgodovino v srednjem veku. Datum izida sicer še ni 100 % potrjen, vendar na našem disku najdete demo.
www.activision.com

PC Format

(2. september)

Pohodite babice in otroke v človeškem stampedu, ki se vali proti trafikah, ki prodajajo PC Format. Povedali vam bomo, kako urejati video posnetke na svojem računalniku in povprašali profesionalne snemalce za nasvete med snemanjem. Če se želite izogniti gneči, se preprosto naročite.
www.pcformatslo.net

PCFormat

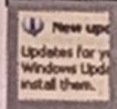
Razširjeni XP

Septembra servisni paket za Windows XP.

Tako kot noč sledi dnevu, tudi po izidu novega operacijskega sistema pride serija popravkov, sprememb in dodatkov. Windows XP ni izjema in prvi servisni paket zanj pričakujemo septembra. Na voljo bo zastonj, med drugim pa se bo prilagodil razsodbam protimonopolnih tožb proti Microsoftu. Namesto, da bi privzeto uporabljal MS izdelke za spletno brskanje, internetni klepet, elektronsko pošto in predvajanje medijskih datotek, lahko uporabniki in izdelovalci računalnikov odslej izberejo alternativne programe. Microsoftu to gotovo ni po volji, ampak zanimivo bi bilo videti, koliko ljudem se bo ljubilo spremeniti nastavitve.
www.microsoft.com

S-S-S-SPREMEMBE

Kaj prinaša servisni paket za XP?



Varnost
Vse spremembe na področju varnosti, ki so bile izpeljane od izida Windows XP, bodo vsebovane v paketu. Glede na to, da tehtajo 60 Mb, to gotovo ni slaba stvar.

Freestyle
Naslednja generacija prenosnih PC-jev – tablične, Freestyle in Mira naprave – bodo sedaj podprte v XP. Bo pa programska oprema, ki jih bo poganjala, na voljo le ob nakupu omenjenih naprav.

Aktivacija
Kontroverzen dodatek za aktivacijo in zaščito pred kopiranjem se nekoliko spreminja. Uporabniki imajo sedaj tri dni časa, da Windows XP namestijo na drug PC v primeru katastrofe.

In tukaj je milimeter, ki smo ga rezervirali za *Netscape*.

Iz notesnikov v robote

AIBO za PC fanatike.

Je to najboljša nadgradnja za notesnike vseh časov? Odložite svoj notesnik v to stajico in spremenil se bo v robota – s kolesi, očesi in ušesi. Lahko ga nadzorujete brezžično s svojega drugega PC-ja ali pa ga pustite, da tava naokrog in išče ljudi, ki jih pozna. S pomočjo precej preprostega programja lahko robota naučite, da prepoznava predmete in mesta, se odziva na glasovne ukaze ali pa izvaja različne trike in tako pusti vaše prijatelje brez besed.
www.evolution.com

STRAN MESECA www.mojpes.net

S 3delavnico izbiramo najboljše slovenske strani.

Namesto AIBA imate ali pa nabavljate štirinožca iz kosti in kože? Če vas zanimajo pasme, nasveti pri vzgoji psov, prireditve, mali oglasi, kinološke informacije in izredno živ forum, potem je mojpes.net stran za vas. Stran trenutno doživlja okoli 500 obiskov dnevno, lastnica Jana Pahovnik pa je še vedno nekakšen "one-woman-band". Sama oblikuje, piše članke, novice, je moderatorka na forumu in programira. Stran je vsekakor dokaz, kaj je mogoče s trudom, znanjem in predanostjo doseči na slovenskem internetnem prostoru.
www.3delavnica.com

PCF PO SVETU

Ta mesec: PC Format Madžarska

Sonce nikoli ne zaide v PC Formatovem cesarstvu. PC Format izhaja v osmih državah po svetu, kjer članke lokalnih avtorjev kombinirajo s prispevki angleških članov uredništva. Ta mesec smo si ogledali, kakšen je videti PC Format na Madžarskem.

Naslovnica
Založnik madžarskega *PC Formata* izdaja tudi lokalno izdajo *Playboya*. Zato ne bomo podelili nagrade tistemu, ki ugotovi, od kod je vzeta slika asszony na naslovnici.

Pisci
Večina kolumn je napisana s strani lokalnih članov uredništva, tako kot pri slovenskem PC Formatu. Preostale tekste in opise prispevajo tudi Angleži.

Članki
Madžarski bralci dobijo najboljše članke iz angleške izdaje, ta mesec pa so lahko brali tudi o poteku dela na budimpeštanski radijski postaji. Urednik je poziral z DJ-ji v studiu, drugače pa sam predvaja radijski program na osebni internetni radijski postaji.

SEKSI PCJI

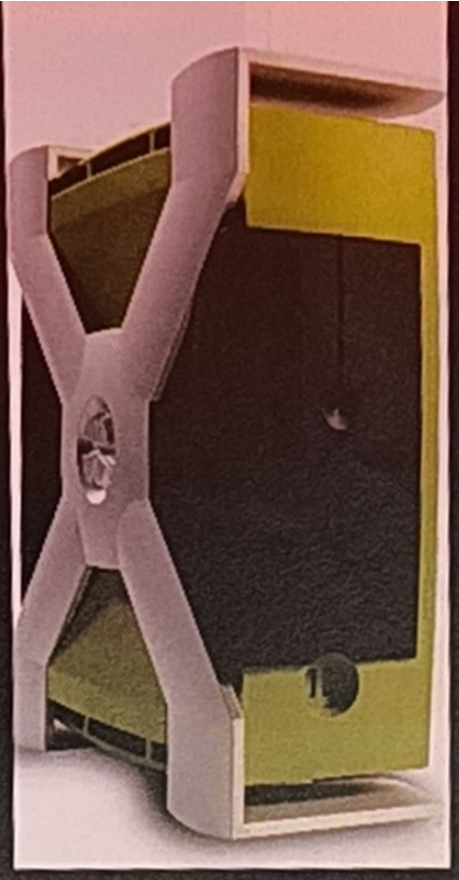
Kako do kul ohišja.

Shuttle MiniPC
www.e-pcs.co.uk/ads/sv24/e-body.html
Mini PC, primeren za vse, ki imate težave s prostorom. Mala aluminijasta šasija bo izgledala lepo na vaši mizi, posebej izdelana matična plošča VIA pa je prirejena za procesorje Pentium III ali Celeron, dva pomnilniška DIMM-a in eno kartico PCI. Omejeno, a seksi.

Jadetec Micro PC
www.jadetec.co.uk
Temu sistemu je uspelo v ohišje stlačiti 30 Gb disk in 256 Mb RAM-a. Prinaša tudi enoto DVD in 1 GHz procesor Pentium III – vse pa je zapakirano v ohišje, komajda večje od CD škatle. Vzemite ga iz torbe, povežite tipkovnico in monitor in ... voila.

Time PC I-desk
www.timeeducation.com
Računalnik, vgrajen v mizo. Komponente so vgrajene v predal, ki se potisne v mizo, TFT monitor pa se dvigne z zadnje strani mize.

Xybernaut Poma
www.xybernaut.com
2-centimetrski barvni zaslon, ločljivosti 640 x 480, predvaja sliko na



vaše zenice. Naj bi izgledal kot 17-palčni monitor, poganja pa Windows CE, 32 Mb RAM-a in uporablja 128 MHz procesor RISC. Nadzirate ga s posebno prirejeno miško, ki jo držite v roki.

Suntek Alpha 2000
www.suntekgroup.com
Kalifornijsko podjetje Suntek prinaša ohišje ATX v obliki črke T. Oglejte si stran in se čudite nad tem, kako so zadevo stlačili v kaj takšnega.

Povejte nam, kako bi predelali svoje ohišje – izbrali bomo najboljšo idejo, izdelali ohišje in vam ga podarili. Obiščite našo spletno stran za več informacij.

Poslednje online meje

Konvencija *Star Trek* naposled postala navidezna.

V spletno preddverje bo vstop prost

Nekega dne bo vsa socialna interakcija umetna, če je verjeti zaljubljencem v holodeck. In v primeru, da se v naslednjih dneh ne morete prežarčiti v Las Vegas, a še vedno želite spoznati ljudi, ki so obsedeni z dak'taghi in Borgi, boste hvaležni najnovejšemu izumu Creation Entertainmenta. Podjetje, ki v Ameriki redno zbira največje Trekije, je združilo moči z nemškim razvijalcem Blaxxun ter postavilo 3D online klepetalnico, ki bi naj posnemala živo konvencijo. Navidezni Vegas se bo zgodil med 2. in 4. avgustom. Ob registraciji boste izbrali avatarja (lahko ste, recimo, Ferengi), nato pa se pridružite aktivnostim oboževalcev, sodelujete na dražbah za licenčne izdelke in vržete oko na znane osebnosti v glavni veži prireditve. Čeprav se po opisu sliši kot klasična online klepetalnica, boste za vstop morali odšteti nekaj resničnega denarja. Na voljo so dnevne vstopnice, ampak če potrošite nekaj več denarja, lahko izberete nadgrajenega avatarja, si ogledate kakšen video ali pa se pridružite pogovoru z zvezdami.
www.creationent.com

>>ODLISTAJTE
»Brez dvoma, bil sem prvi DJ vseh časov,« pravi gospod Jim
Digitalni DJ-ji, stran XX

na obzorju

Oprema, ki je na poti na police tehnološko osveščenih trgovin.

GR-DV1

Približno 300.000 SIT
www.jvc.com
In če pomislite, da je Jacques Cousteau pred komaj 30 leti pričel s podvodno kinematografijo ... JVC-jeva najnovejša kamera vam omogoča posneti skorajda celoten *Attack of the Clones* pod vodo – seveda brez zvezd. Sicer vas bo dodatek za podvodno snemanje stal dodatnih 100.000 tisočakov, ampak za potapljaške fanatike – morda.

Jornada 728

Okrog 200.000 SIT
www.hp.co.uk
Hm, ko smo že pomislili, da je Jornada na tokratnem testu zadnji izdelek v seriji, nam HP dokaže, da smo se motili. Najnovejši član serije je ročni PC s 64 Mb RAM-a, vsemi vašimi priljubljenimi aplikacijami in baterijo, ki zdrži 14 ur. Tudi ohišje, v katerem prihaja, ni kar tako.

Hercules Prophet 9700

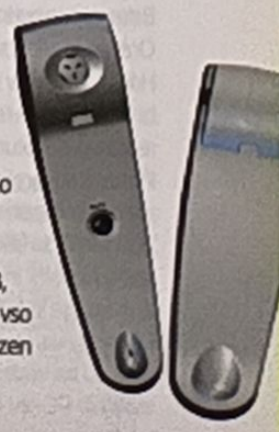
Okrog 150.000 SIT
www.hercules.com
ATI se ta september očitno vrača na prestol najhitrejše 3D kartice, ko bodo predstavili čip Radeon 9700 (glej stran 33). Herculesova kartica bo ena prvih na voljo s tem čipom, saj ponuja podporo DirectX 9, 16 tekstur na prehod in 256-bitni vmesnik DDR RAM.

CX4230

Okrog 70.000 SIT
www.kodak.com
Kodakova najnovejša kamera prihaja v zelo konkurenčen cenovni razred in prinaša dobrote, ki jih pričakujemo – zoom leče, ločljivost dveh megapikslov, združljiva pa je tudi s Kodakovim EasyShare Camera Dock II, ki ne samo da poveže vašo kamero s PC-jem, temveč omogoča preprosto nalaganje slik na internet in pripravo za pošiljanje po elektronski pošti.

Cyber Phone

Okrog 15.000 SIT
www.voipvoice.com
Kljub veliki možnosti prihranka, le redki kličejo v tujino preko interneta. Morda se bo to spremenilo septembra, ko se pojavi Cyber Phone. Na vaš PC se poveže preko vrat USB, prinaša 100 minut brezplačnih pogovorov in vso programsko opremo, ki jo potrebujete. Obvezen nakup za lastnike širokopasovnih povezav.



Težave doma prihodnosti

Poskusnim stanovalcem inteligentna stranišča niso po volji.

Domovi prihodnosti le ne bodo imeli na internet povezanih hladilnikov in računalniško nadzorovanih stikal za luči. In to pravijo ljudje, ki so potrošili več kot 3 milijone Evrov, da so zgradili stanovanje, ki to ima. Britanski ponudnik mobilne telefonije Orange je zasnoval projekt Orange at Home, zadevo v slogu *Big Brotherja*, da bi izvedeli kako resnični stanovalci reagirajo na futuristične tehnologije. Postavili so torej stanovanje in ga opremili z vso najnovejšo opremo: brezžičnimi LCD okvirji za slike, kadjo, ki se zjutraj sama napolni, in pečico z LCD zaslonom, ki prikazuje kuharske recepte in nasvete. Razsvetljava, ogrevanje in alarmni sistemi v hiši so bili nadzorovani s pomočjo tabličnih PC-jev, PDA-jev in mobilnih telefonov.

Kdo bo to uporabljal?

»Zgradili smo hišo, ki je opremljena z vso tehnologijo, nad katero se je industrija navduševala v zadnjih letih in nato vanjo za dva tedna vselili prave družine, da smo se lahko prepričali, kaj je ljudem všeč,« je razložil vodja projekta Jon Carter. Presenetljivo je, da so stanovalci večino zadev v hiši ignorirali ali pa jim niso bile všeč. Stikala za prižiganje luči s tremi menijskimi izbori so bila prva stvar, nad katero so stanovalci izgubljali živce, nihče pa ni uporabljal internetnega hladilnika ali pa se pogovarjal s pralnim strojem, ki ga lahko aktivirate z glasom, istočasno pa so stanovalci želeli okna odpirati ročno in ne s pritiskom na gumb.

Hočem DVD

»Resnično šokantno,« pravi Carter. »Vsi radi špekulirajo o domu prihodnosti, ampak ugotovili smo, da ljudje ne bodo želeli porabiti denarja za tovrstne zadeve.« Stanovalci so najbolj uporabljali zabavne sisteme po hiši. Gledanje DVD-jev na plazmatskem zaslonu v spalnici in poslušanje radia v vseh sobah v stanovanju sta bila največji uspešnici pri družinah, kakor tudi dostopanje do interneta preko brezžičnih prenosnih računalnikov. Prav tako jim je bila všeč ideja, da lahko programirajo svoj videorekorder s pomočjo mobilnega telefona, ko so ugotovili, da ne bodo pravočasno doma, pa tudi brezžično deskanje po spletu v veži je bilo med pogosteje uporabljanimi aktivnostmi. Ljudje so cenili tudi daljinski dostop do storitev "pomirjanja", kakor jih imenuje Orange– kot je na primer preverjanje varnostnih sistemov ali sporočil, ki so jih obiskovalci pustili na vrati hiše, kar preko mobilnega telefona. Druge stvari pa so zaenkrat še očitno preveč nedorečene, da bi bile dovolj privlačne za vsakdanjo uporabo. »Inteligentne straniščne školjke, ki pregledujejo vaše zdravje, hladilniki ki samodejno naročajo hrano, pralni stroji ki s spleta nalagajo navodila za pranje – vse to izgleda dobro na straneh kakšne revije ali na televiziji,« pravi Carter, »vendar nisem prepričan, da bomo kaj takšnega kdaj videli.« PCF

www.orange.com/English/forwardthinking/Orangeathome.asp?bhcp=1

>>Stikala za prižiganje luči s tremi menijskimi izbori so bila prva stvar, nad katero so stanovalci izgubljali živce.

Standardni ravni zasloni bodo kmalu morda stvar preteklosti.

Zviti televizorji

LCD zasloni za zvijanje so na poti.

Geniji pri Toshibi so razvili prvi fleksibilni veliki zaslon s tekočimi kristali na svetu. Standardni TFT model, ki podpira SVGA, se lahko zvije v krivuljo s premerom do 20 cm, debel je samo 0,4 mm in tehta 20 gramov. Gre za pomemben korak do ultimativnega rezultata – LCD-jev, ki jih lahko dobesedno zvijete.

Kje pride prav tovrstni LCD?

1. Pospravi ga v žep. Na avtobusu ga uporabi skupaj z brezžično povezavo in preberi vse novice. Časopisi? Pah, le kdo jih potrebuje!

2. Zasloni, ki jih lahko obečete: oglejte si epizodo Prijateljev na majici, prikažite najnovejše nogometne rezultate na kavbojkah in igrajte Quake VII na spodnjicah – to je pravi prenosni računalnik.

3. Spreminjajoča se umetnost: vaze, ki spremenijo svoj vzorec in barve ob enem pritisku na gumb.

4. Z lahkim PC-jem (zaslon je najtežji del notesnika) in LCD zaslonom, ki je zvit okrog vašega svinčnika, lahko svoj računalnik odnesete kamor koli.

5. Poslovne vizitke, ki predvajajo promocijske video posnetke za vaše podjetje, prikažejo izdelke, ki jih prodajate in omogočijo brezplačno online testiranje preko vgrajene brezžične povezave.

ALI STE VEDELI?

Preko svoje širokopasovne povezave lahko gledate TV. Sicer boste potrebovali super hitro pipico, če želite soliden prikaz, ampak pojdite na www.wwiTV.com in si oglejte seznam programov. V času zaključka redakcije je stran ponujala povezave do 558 svetovnih TV postaj – od tega recimo 72 iz ZDA, 11 iz Južne Koreje in 3 iz Slovenije (RTV Slovenija, TevePika in ATM TV).

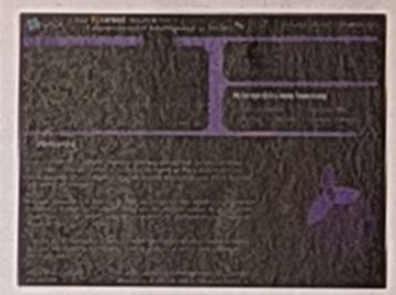
>>PRIHAJA

"Posedovati PC pomeni zgrabiti tehnologijo za rogove."

Optimizacija str.84

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Maksimalna učinkovitost
www.sysopt.com
Če se vam bodo tudi potem, ko obdelate svoj PC s pomočjo našega članka, porajala nova vprašanja, odpeketajte na to stran, kjer boste sicer ponavadi naleteli na pretirano tehnično količino tehničnih izrazov, vendar boste zagotovo našli tisto, kar iščete – četudi tega ne boste razumeli.



Preiščite nebo!
www.pcfseti.co.uk
Kolegi iz angleškega uredništva so postavili stran, ki lahko vaš PC uporabi za kaj bolj koristnega, kot za igranje nasilnih iger in za gledanje porednih spletnih strani. Projekt SETI@Home je sicer stara novica, vendar se mu lahko pridružite preko te strani in tako pomagate preiskovati nebo in iskati inteligentna živa bitja.

Fwd: Fwd: Fwd: Ha ha ha
http://viral.lycos.co.uk
Ste se kdaj spraševali, od kod izhajajo vse tiste neumne šale, ki jih dobivate po elektronski pošti? Lycosov strežnik na zgoraj naveden naslovu je naslov, na katerem boste našli vse tiste obupno nezabavne šale, ki jih prejemate, vendar boste presenečeni tudi nad nekaterimi precej smešnimi.

Meka za obliže
www.patches-scrolls.de
PC je morda res najboljša platforma za igre, vendar tudi podpira lenobo programerjev. Preprosto ne dobimo več igre, za katero ne bi izšel popravek ali trije. Velikanski arhiv obližev za igre najdete na tej, precej grdo izdelani strani.

Poletni računalniški festival

Prebrali ste, sedaj si zadeve oglejte še v živo.

Že prejšnji mesec smo vam dopovedali, da se odpravite v eno izmed trgovin Big Bang Mega, kjer vam čez celo poletje predstavljajo in dajejo priložnost preizkusiti prenosne in namizne računalnike, LCD zaslone, tiskalnike, igralne pripomočke ali pa si ogledati, kako poteka računalniška obdelava video posnetkov. Sedaj se je festival prevesil že v drugo polovico in če ste ga julija zamudili zaradi neprestanih obveznosti (recimo, da ste bili na dopustu ali v zaporu), si na strani 72 oglejte urnik predstavitev v avgustu.

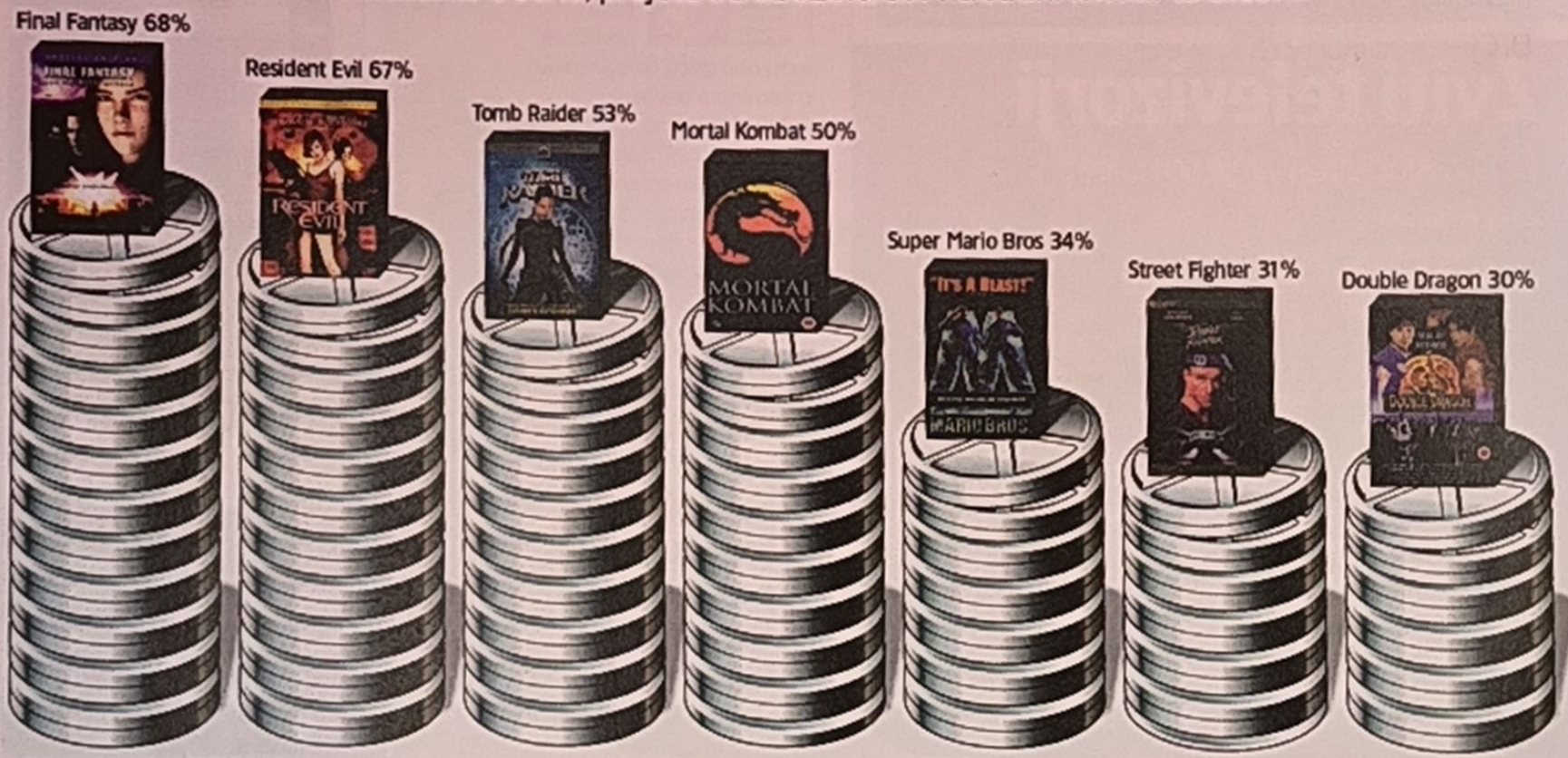
In zakaj bi se sploh premaknili iz lepo ohlajenega stanovanja, se sprašujete? Canonovi tiskalniki vas v tokratnem supertestu najbrž niso pustili ravnodušnih – sedaj se vam ponuja priložnost, da si izpise fotografske kakovosti ogledate tudi v živo. Naš članek o računalniški obdelavi videa je sicer bil načrtovan za ta mesec, vendar smo si vzeli nekoliko več časa in ga sedaj pripravljamo za september – vi pa si lahko Pinnaclovo obdelavo posnetkov ogledate v praksi. Lahko se tudi udeležite tekmovanja v računalniških igrah in preizkusite igralne pripomočke Thrustmaster. Razlogov je še več, ampak ker kljub dejstvu, da je PC Format medijski pokrovitelj 3. poletnega računalniškega festivala, ne bi želeli izzveneti preveč osladno, bo najbolje da prestopite prag najbližje trgovine Big Bang Mega in si zadeve ogledate sami.
www.bigbang.si

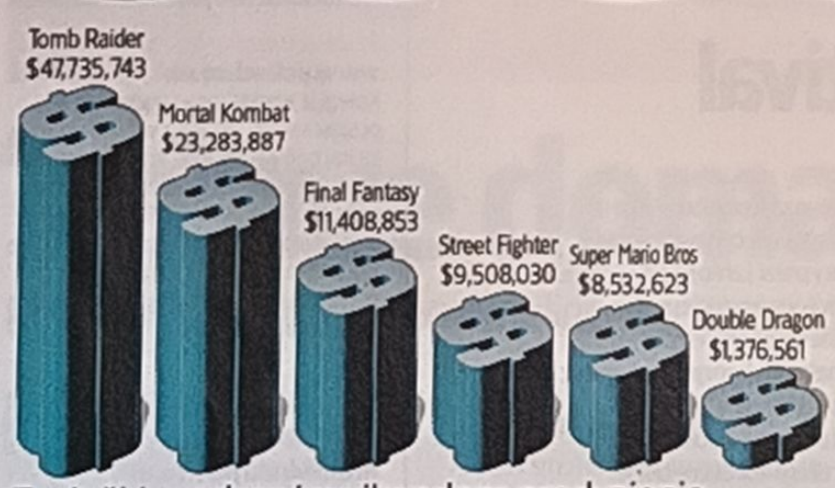
KAKO SO PROGRAMSKI POPRAVKI SPREMENILI SVET

Premlete številke

Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet...

FILMI, NAREJENI PO IGRAH Ocene, prejete od oboževalcev na strani www.IMDB.com





Zaslužki med prvim vikendom predvajanja

Število napak in nepravilnosti

Statistika IMDB.com ocene uporabnikov in BoxOfficeGuru.com

↑ DOBER MESEC

FIFA

Svetovno Prvenstvo vedno dobro dene blagajni FIFE, učinek v dobi informatike pa je gromozanski. Promet na uradni spletni strani FIFE je v času prvenstva porasel za 420 odstotkov, je sporočila agencija za spletne meritve Nielsen/NetRatings.

Igranje preko interneta

Za online igranje se pričakuje, da bo do leta 2006 naraslo za šestkrat. DFC Intelligence iz San Diega so izdali 400-stransko poročilo Online Game Market 2002 in v njem trdijo, da bo do omenjenega leta igre preko interneta (vključno s konzolami) igralo neverjetnih 114 milijonov ljudi. Da so igre za otroke? Ne bi rekli.

Activision

Z licencama *Spider-Man* in *Star Wars* je veteranski založnik iger uspel postati številka ena meseca aprila. Če je verjeti neodvisnim poslovnim poročilom, je Activision več kot podvojil svoj tržni delež v primerjavi z lanskim aprilom.

↓ SLAB MESEC

Yahoo

Težave za über-portal Yahoo so se nadaljevale junija, ko so zaprli zaprašena vrata do svoje strani z dražbami. Uradne razlage niso podali, vendar je javna skrivnost, da je do tega prišlo zaradi nadaljnjih izgub in izjemne uspešnosti strani eBay.

Intel

Dober poslovnež ne bo krivde valil na celine, ampak Intel kljub temu trdi da je slabo povpraševanje v Evropi razlog za slab rezultat v drugem četrtletju 2002. Po tem sporočilu so Intelove delnice padle za 10 odstotkov.

Uporabniki Hotmaila

Microsoftovi poskusi zaslužiti s Hotmailom so dosegli nov vrhunec julija, ko so pričeli zaračunavati uporabnikom, ki želijo preko Hotmaila prejemati sporočila z zunanjega strežnika POP3. POP dostop je sedaj na voljo samo skozi posebno Hotmail storitev, ki stane 20 dolarjev mesečno.

PCFormat intervju

Prost pristop Zastavimo vprašanje ljudem, ki se spoznajo.

Potem, ko je ustvaril *Civ II* in *Alpha Centauri*, je njegov naslednji projekt lahko le orjaški. PCF izpraša Briana Reynoldsa.

»Ugotovil sem, da v svojem prostem času igram le realnočasovne strategije.«
Brian Reynolds

Kaj si počel od izida Alpha Centauri?

Brian: No, v bistvu sem z ekipo ugotovil, da v svojem prostem času igram le realnočasovne strategije. Glede na to, da je naš poseł pač ustvarjanje iger, smo se od nekdaj spraševali: »Hej, kako bi bilo, če bi delali realnočasovno strategijo in bi to naredili tako ...« Sčasoma je seznam želja postajal daljši in enkrat je moralo priti do odločitve. »Moramo ustanoviti novo podjetje ter pričeti z razvojem realnočasovne strategije.« In to smo storili. Že v začetku leta 2000 smo ustanovili Big Huge Games in se dogovorili z Microsoftom, ki je imel velike uspehe s podobnimi igrami. In moram povedati, da v svojih 11 letih, odkar sem v industriji, še nisem imel boljše založniške pogodbe.

Misliš, da so potezne strategije popolnoma mrtve?

Brian: Ne, ne. Očitno se še vedno lepo prodajajo – *Civ III* se je pojavila pred nekaj meseci in se še vedno znajde med 10 najbolje prodajanimi igrami v ZDA. Potezne igre bodo preživele. Ampak, jaz sem jih izdeloval leta in glede na to, da sem se pričel ogrevati za drugačne igre in tako sem se odločil za realnočasovno igro. Prav tako je zame zelo zanimivo delati na večigralskem načinu – prvič v karieri.

***Rise of Nations* se ne imenuje *Brian Reynold's Rise of Nations*. Ali misliš, da si bolj skromen od nekaterih drugih razvijalcev?**

Brian: Mislim da ne. Gre preprosto za to, da se mi takšen naslov ni zdel primeren. Tudi sliši se nekako čudno, se vam ne zdi?

Lotil si se obsežne naloge, saj želiš celotno svetovno zgodovino skrčiti v eno uro igranja. Se ti ne zdi, da si ljudje raje vzamejo čas za takšne stvari?

Brian: Vsekakor. Vendar obstaja veliko različnih načinov za igranje naše igre. Mislim, da še nismo videli kakovostne strategije, ki bi jo lahko vedno končal v eni uri. Dejstvo, da bomo mi igralcem ponudili prav to, ni tako pomembno, saj to ne bo najpomembnejša značilnost naše igre – to bo predvsem prilagodljivost igre. Igro boste skorajda lahko igrali v poteznem načinu, saj lahko med izdajanjem ukazov zaustavite čas.

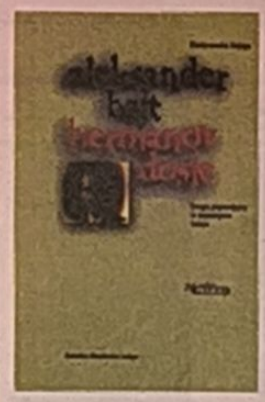
Nekoč si povedal, da boste pri BHG razvijali zgodovinske igre. Si zaskrbljen, da bi dosegli tematsko zasičenost?

Brian: Res sem že izdelal veliko zgodovinskih iger, vendar še vedno uživam v tem delu. Mislim, da bomo pri Big Huge Games razvijali vsaj eno zgodovinsko igro v vsakem trenutku. Vendar pa ni nujno, da bomo vedno ostali studio z enim samim moštvom, pred časom pa sem delal tudi na znanstveno-fantastičnih igrah in moram priznati, da sem užival tudi v tem. Tudi *Rise of Nations* bo na nek način pokrival nekaj drugih strateških zvrsti. **PCF**

***Civ II* – še vedno ena najboljših strategij vseh časov. Ali lahko Brian udari tudi z realnočasovno igro?**

KNJIŽNI MOLJ

ALEKSANDER BAJT, BERMANOV DOSJE



8.800 SIT Mladinska knjiga

Delo Bermanov dosje so spomini avtorja Aleksandra Bajta na čas med 2. svetovno vojno in po njej. Gre za intimno doživetje posameznika, ujetega med spreminjajoče se sisteme, ki kot opazovalec odkriva svet političnih mahinacij na vseh straneh. Obsežno delo je lahko zanimivo branje za prosti čas, glede na količino faktografskih referenc v delu pa bo zanimivo branje tudi za tiste, ki se želite delu študijsko posvetiti.

Besedilo knjige je na CD-ROM-u v treh formatih – HTML, PDF in LIT, priložena pa je tudi potrebna programska oprema za branje (Adobe Acrobat Reader in MS E-book Reader).

NAGRAJUJEMO NA FORUMU!

Pridružite se PCF online skupnosti.
PC Formatov forum deluje na naši spletni strani že od začetka izhajanja revije, do dne današnjega pa se mu je pridružilo več kot 700 bralcev. Najbolj priljubljene teme so precej raznolike – od klasičnih pogovorov o reviji ter vprašanj za člane uredništva, do pomoči za delovanje strojne in programske opreme, nasvetov za igre, priljubljene pa so tudi diskusije iz resničnega življenja, kot so razprave o športu, filmih, literaturi in vsem ostalem, kar članom foruma v tej online anonimnosti pade na pamet.

Če se forumu še niste pridružili ali pa ga v zadnjem času niste obiskali, so že zgornja dejstva zadosten razlog, da to nemudoma storite, vendar vam od tega meseca ponujamo nekaj več. V sodelovanju z bralci namreč pričenjamo z organizacijo nagradnih tekmovanj na forumu, za pridobitev nagrade pa bodo včasih potrebni hitri refleksi, spet drugič oster um. V začetku avgusta vas bomo povabili na preproste online dirke, nato pa od vas zahtevali sestavek, v katerem nam boste razložili svojo teorijo zarote. Odpravite se torej že na forum (to storite preko **www.pcformatslo.net**) in se pripravite na spopad z ostalimi. Za slavo in nagrade!

VideoToP 13

www.videotop.si

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, CITY Center, Tel.:02 / 234-12-52

Delovni čas:
PON.-PET.: 9h - 20h
SOBOTA: 9h - 14h

MULTIMEDIJSKI CENTER

NAGRADNA IGRA POLETJE 2002

Poteka nagradna igra za vse kupce v trgovini in za vsa naročila preko pošte. Nagradna igra traja do 1. Septembra.

NAGRADE:

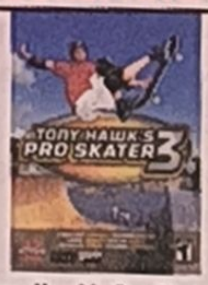
1. Volan ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel
2. ThrustMaster Joystick Top Gun Fox 2 Pro
3. ThrustMaster Firestorm Digital 2 pad

Nove HIT igre - NAJBOLJŠI LETOŠNJI HITI!

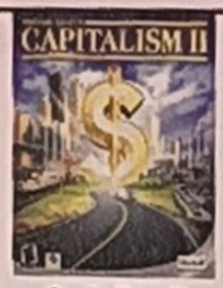
Warcraft 3
Cena: 9.990 SIT

Grand Theft Auto 3
Cena: 9.490 SIT

Moto GP
Cena: 9.490 SIT



Tony Hawk's Pro Skater 3
Cena: 9.990 SIT



Capitalism II
Cena: 8.990 SIT

Jedi Knight II: Jedi Out.
Cena: 10.990 SIT

Morrowind
Cena: 10.490 SIT

Cenejše igre. Igre že od 2.590 SIT

Igralni pripomočki THRUSTMASTER

Ferrari 360 Modena
Racing Wheel
Cena: 17.990 SIT

GARANCIJA: 1 LETO!

Top Gun Fox 2 Pro USB
Cena: 7.990 SIT

Firestorm Digital 2
Gamepad
Cena: 3.590 SIT

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

Ferrari Force Feedback GT
Cena: 30.990 SIT

Top Gun Afterburner 2
Cena: 12.990 SIT

Računalniška oprema

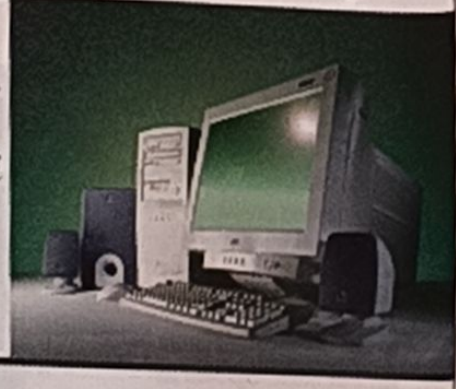
CD-RW Lite On
40/12/48
Cena: 26.200 SIT

Innovision Ge Force 4
Mx440 TV OUT
Cena: 27.400 SIT

Matična plošča
ELITE K7S5A +SB+LAN
Cena: 20.900 SIT

Zvočniki že od
Cena: 2.900 SIT

Hladilniki:
Volcano 7+.... 8.000 SIT
Volcano 6 Cu..... 3.200 SIT
Crystal Orb.... 3.990 SIT
Zalman CNPS 5100..... 7.900 SIT



KUPON 10% POPUST

S tem kuponom vam odobrimo 10% popust na igre.

Na zalogi tudi velika izbira iger in pripomočkov za:
- PlayStation in PlayStation 2
- Game Boy Color
- Game Boy Advance

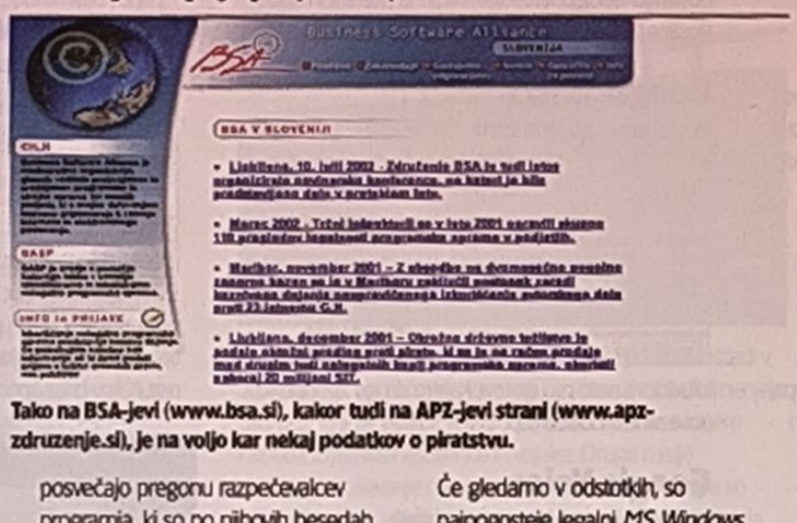
POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! DANES NAROČITE - JUTRI ŽE DOBITE

PCFormat dosje

ZDRUŽENJA ZA BOJ PROTI PIRATSTVU

Tomaž Bartolj se na pobudo z našega foruma odpravi raziskati, kako se v Sloveniji bojujejo proti piratstvu.

Naloga, ki so mi jo dodelili ta mesec, je bila preprosta – pot pod noge in malce zatežiti ljudem pri organizacijah, ki se pri nas bojujejo proti piratstvu, t.j. APZ (Anti-piratsko združenje – www.apz-zdruzenje.si) in BSA (www.bsa.com).



Tako na BSA-jevi (www.bsa.si), kakor tudi na APZ-jevi strani (www.apz-zdruzenje.si), je na voljo kar nekaj podatkov o piratstvu.

Za nedolžne

Če temne strani računalniškega sveta še niste spoznali – pa tudi če ste – najprej kratka obrazložitev, kaj sploh piratstvo je. Gre za nedovoljeno kopiranje, distribucijo ali uporabo računalniške programske opreme. Povedano po domače: sosedov mulc, ki kopira igre in jih prodaja po celi vasi = pirat. Vendar ne samo to, tudi če si programe skopirate le za lastno uporabo, ste pirat, kakor je tudi podjetje, pri katerem vam morebiti čisto "prijateljsko" naložijo operacijski sistem in par iger, za katere ni potrebno plačati. Kot so nam povedali pri APZ in BSA, se zadnje čase vedno pogosteje pojavljajo organizirane kriminalne združbe, pogosta pa je tudi piratizirana roba, ki si jo ljudje nezakonito snemajo s spleta. Veliko je tudi manjših in celo nevednih kršitev. Dvignite torej roke tisti, ki se ozirate na pravilo, da isti izvod Windows ne bi smeli uporabljati na več računalnikih hkrati, ali pa da v domači mreži ne bi smeli do programov, ki jih nimate nameščenih in za njih nimate plačane licence za vsak računalnik posebej. Torej me je zanimalo tudi to, kako je s kaznimi za *uporabnike* nelegalne opreme.

Bom igral pianino?

V Sloveniji je lahko pirat obsojen na največ 3 leta zaporne kazni. Najvišje kazni sicer še niso izrekli, vendar je nekaj zapornih kazni za velike ribe že bilo izrečenih. Ampak, če le uporabljate piratsko opremo, se vam spoznavanja življenja izza rešetk ni treba posebej bati. Pri APZ-ju so namreč mnenja, da je preganjanje uporabnikov nesmiselno in se raje posvečajo pregonu razpečevalcev programja, ki so po njihovih besedah pravi dobičkarji. Tudi če si pridobijo dokaz o prodaji piratskih iger od nekoga, za kogar je jasno, da proda nekaj CD-jev mesečno (pisava 8-letnika naj bi bil dober pokazatelj), se najprej omejijo na opomin in pogovor s starši.

Tudi BSA vsaj doslej ni preganjala posameznih uporabnikov piratske opreme, temveč le večje pirate in podjetja. Proti piratom je bilo sprožených že veliko kazenskih postopkov, še več je prijav. BSA, ki se ukvarja predvsem z nelegalno programsko opremo v podjetjih, tako letno obravnava okoli 500 prijav, igričarsko usmerjeni APZ pa organom pregona preda nekaj več kot 100 prijav, ki pa so izključno usmerjene proti posameznikom. Ob morebitnem prijetju pirata pa lahko čakajo nevšečnosti tudi tistega, ki je pri njem naročal blago. Pirati namreč večkrat spravljajo poštne naslove ali telefonske številke svojih strank in v tem primeru vas lahko obišče modri angel. Na srečo jo boste najbrž odnesli le z ustnim opozorilom. Ko smo že ravno pri nam vsem ljubih policistih, naj omenim še to, da so ravno oni tisti, ki na podlagi prijav zasežejo piratske CD-je. Ploščki so nato seveda uničeni in za vedno odstranjeni. Kako se tega lotijo, mi ni uspelo izvedeti.

Najpogostejše žrtve

Pirati svoje umazane roke položijo na skoraj vsak izdelek, vendar pa nekateri programi in igre še posebej izstopajo. Če gledamo v odstotkih, so najpogosteje legalni *MS Windows* (približna ocena se vrti okoli 70–80 %), pa tudi *Office* (40–50 %). Štos je, da se ista izdelka pojavita tudi v špici nelegalnosti, če gledamo po številu kosov, tako da nam ni povsem jasno, kako so pri BSA prišli do teh številk. Še slabše pa je na področju iger, kjer naj bi bila trenutna stopnja nelegalnosti pri nas nad 80 %.

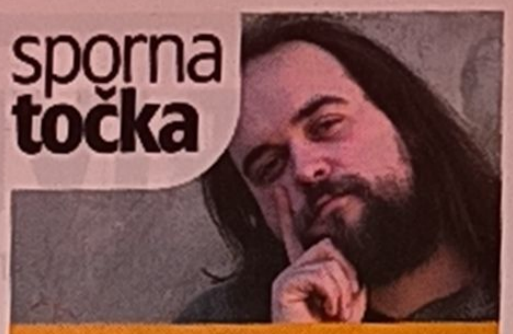
Za konec pa še na kratko o posledicah piratstva. Celo BSA meni, da računalniška industrija zaradi piratov ne bo ravno propadla, vendar pa povzroča ogromne izgube in posledično padec kvalitete izdelkov. Če ste si že kdaj prisiljeni pokukati na sivo stran, pa nikar, zaboga, ne plačujte piratom, saj ti ne počnejo drugega, kot da kradejo tuje delo. Vem, da je težko, vendar Cankarja raje zaupajte poboru, ki so zaslužni za vašo zabavo. **PCF**

PCFRazsodba

Proti

Piratstvo je kriminal, ki odžira dobiček ustvarjalcem iger in programov. Še huje; na račun njega nekatere barabe celo bogatijo. Kljub temu bo vedno obstajalo. Če sem ter tja sami zapečete kakšno malenkost, vam nihče ne bo pretirano zameril, v primeru, ko naletite na piratsko združbo, pa imejte toliko razuma in vesti, da jo prijavite oblastem. Le-ti namreč usluge delajo le svojemu žepu, pa čeravno vas morda želijo prepričati v nasprotno.

sporna točka



IBM ubil NetVisto X, na iMacih se nabira prah. **Boštjan Uršič** se sprašuje, ali je to konec računalnikov vse-v-enem.

Je pravljice konec?

IBM, svoj čas največji izdelovalec PC-jev na svetu, zadnje čase pa gospodar oblikovanja, se je odločil, da bo komaj po dveh letih ubil NetVisto Series X, PC-jevsko različico iMaca, torej spojitev računalnika in 15-palčnega PC zaslona. Pri IBM-u pravijo, da se je zadeva sicer prodajala po pričakovanjih, a enake uspehe dosegajo s komponentnimi računalniki, zato odločitev zanje ni bila posebej težka. Podobno se godi tudi Applu, ki sprva ni zmogel izdelati dovolj iMacov, da bi zadovoljil povpraševanju, sedaj pa se dogaja prav nasprotno in se njihova skladišča utapljajo v neprodanih iMacih, podjetje pa je objavilo precej negativne poslovne rezultate.

Kako se je lahko zgodba o uspehu tako nenadoma končala, če so pa analitiki pred dvema letoma napovedovali, da bodo ti računalniki osvojili svet in z juriščem zavzeli poslovno tržišče? Razlog je pač v trendih: večina kupcev si želi manjše in cenejše računalnike, ne pa sicer izredno okusno oblikovanih, a glomaznih, iMacov in NetVist. Računalniki vse-v-enem zaradi specifičnega oblikovanja tudi stanejo več kot enako zmogljivi klasični stroji. Naslednja točka je kratkoživost tehnologije: generacije računalnikov se menjavajo kot po tekočem traku, medtem ko zasloni ostanejo v uporabi dlje. Pri računalnikih vse-v-enem pa ne morete nadgraditi drobovja, temveč morate zamenjati celoten sistem, vključno s še povsem dobrim zaslonom. Če se omejimo samo na poslovno tržišče, so analize pokazale, da podjetja zaslone v povprečju obdržijo 7 let, medtem ko računalnike zamenjajo najpozneje v treh.

Toda ni vse tako črno, kot izgleda, in kljub nižji prodaji se podjetja še vedno odločajo za izdelavo računalnikov te vrste. Tako bo Gateway v kratkem na tržišče lansiral Profile 4 s Pentiumom 4 in 17-palčnim zaslonom in zna se zgoditi, da si bo na koncu morda premislil tudi Veliki Modri. Če že drugega ne, tehnologija NetViste X živi naprej v IBM-ovem 15-palčnem LCD zaslonu T650, nameščenem na nihajno roko. Tudi to je nekaj.

SKRIVNOSTI GOOGLA

Naj Golijat med spletnimi iskalniki, Google, dela bolje za vas ...

Za zadeve ne obstajajo bližnjice na glavni strani, ampak Googlove skrivne storitve lahko preizkusite, če poznate naslov URL. Tukaj jih je nekaj, ki smo jih odkrili.

Google Answers

http://answers.google.com

Ali strela ožge črve? Kakšen delež pizz je naročen z dodatki? Zakaj se tabele v HTMIL ne poravnavajo tako, kot bi nekateri želeli? Registrirajte se na Google Answers in lahko zaslužite med 2 in 70 dolarjev, če odgovorite na vprašanja, kot so ta. Deskanji zastavijo vprašanje skupaj z zneskom, ki so ga pripravljeni odšteti za odgovor in prva oseba, ki pošlje odgovor, pobere denar.

Google Catalogs

http://catalogs.google.com

Na stotine katalogov hiš, ki ponujajo prodajo po pošti – skenirani in pripravljeni na brskanje. Poiščite kataloge znanih svetovnih trgovskih hiš, ki imajo celo manjše pregledne strani, na katere potem klikate in si ogledujete posamezne strani. Uporabniki lahko dostavijo Googlu kataloge, da jih ta skenira in objavi. Pošljite jim Merkatorjevega.

Google News

http://news.google.com

Orjaški komplet najnovejših novic, ki jih izbira Googlov program za novice. Zadeva poišče zgodbo (npr. Suicide bomber kills four), nato pa ugotovi, katere druge zgodbe so povezane z novico (npr. Israel Strikes Jenin).

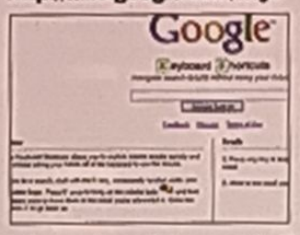
Google Voice

http://labs.google.com/gvs.html

Pokličite Google Voice Search na številko 001 650 318 0165 (pazite – kličete v ZDA) in povejte zadevo, ki jo iščete. Po nekaj sekundah, dokler ste še na telefonu, se stran obnovi in vaši rezultati se znajdejo na zaslonu. Gre za demo različico tehnologije, ki jo Google razvija, da bi glasovno iskanje postavili v kabine avtomobilov.

Google Shortcuts

http://labs.google.com/keys



Ste kdaj opazili, kako Googlova domača stran premakne vaš kazalec v okno za iskanje? No, omogoča vam tudi poigravanje z nekaj parnetnimi bližnjicami na tipkovnici. Ta projekt omogoča pregledovanje rezultatov brez uporabe miške.

PISANI JEZIK

nVIDIA predstavlja nov programski jezik za grafične procesorje.

Medtem ko še vedno čakamo na uradno novico o izidu GeForce 5, je nVIDIA izdala javno beta različico svojega novega programskega grafičnega jezika Cg, ki ga razvijajo v sodelovanju z Microsoftom.

Kompleksna navodila za senčenje pikslov in verteksa so sedaj podana v nekaj vrsticah kode Cg, kar pospeši grafiko in tudi izboljša način za izdelavo iger. David Kirk, nVIDIIN vodja znanstvenega oddelka, je povedal: »Potem, ko smo karticam dodajali vedno več novih lastnosti, nam programerji več niso bili sposobni slediti. In doslej smo jim

dali tako malo.« Cg je preprost, na voljo za več formatov in delno brezplačen programski jezik, ki bi naj naposled zmanjšal razliko med strojno in programsko opremo. Cg je podoben jeziku, ki ga uporabljajo filmski animatorji, Kirk pa verjame, da bomo hitro priča dnevu, ko se kino kakovost in realnočasovna igričarska animacija ne bosta tako zelo razlikovala. »Sicer ne v naslednjem letu, ampak v dveh letih? Morda pa res.«

APZ
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

NOVA LARA

Kdo pravi, da Lara ne obstaja?

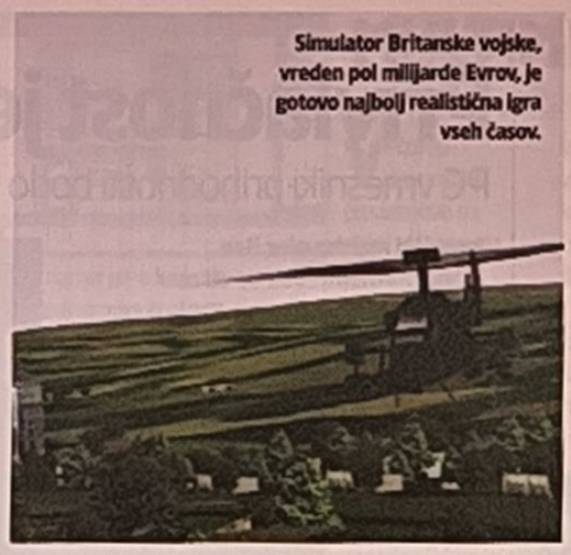
Eidos je predstavil Jill de Jong kot nov model, ki bo Laro Croft predstavljala na reklamnih prireditvah. Prejšnji mesec pa je bila njena naloga drugačna – postavili so jo pred 82-članski londonski Simfonični orkester, kateremu je dirigirala med snemanjem pesmi za prihajajočo igro *Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness.*

Šesta igra v seriji *Tomb Raider* izide novembra letos, Core Design pa nam bo naposled dal dolgo pričakovano in več kot potreben nov grafični pogon, ki bo Laro predstavil s 100-krat več poligoni kot v zadnjih igri iz serije. Serija se je doslej prodala v nakladi več kot 28 milijonov izvodov, letos pa jo čaka huda konkurenca v obliki LucasArtsove akcijske pustolovščine *Indiana Jones and the Emperor's Tomb.*

VOJNE IGRE

Britanska vojska ustvarila največjo igro na svetu, ameriška vojska in Sirijci pa iščejo nove rekrute s pomočjo prvoosebnih iger.

Pretekli mesec se je zaključil razvoj najdražje računalniške igre na svetu – ultrarealističen simulator tanka, vreden skoraj pol milijarde Evrov, je bil postavljen v Wiltshiru, kjer ga bo britansko Ministrstvo za obrambo uporabljalo za vojaške vaje. Combined Arms Tactical Trainer (CATT) je postavljen v zgradbo, velikosti dveh nogometnih igrišč, opremljen pa je z zadostno količino opreme, da se lahko boja udeleži do 98 vojakov hkrati. Zadeva je povezana s podobnim simulatorjem v Nemčiji, kar omogoča stotinam vojakov, da se spopade z nasprotniki. Poveljniki si vejo ogledujejo in načrtujejo iz ločenega simulatorja štaba.



Simulator Britanske vojske, vreden pol milijarde Evrov, je gotovo najbolj realistična igra vseh časov.

Bang, bang – mrtev si!

Sistem je najbolj realistična igra vseh časov. Pogon tanka se bo pregrel, če ga predolgo pustite prižganega, pokvarjene tanke je potrebno popraviti, bojna skupina pa potrebuje stalen dotok zalog, da lahko nadaljuje z bojem. Vendar vojaki niso omejeni le na tanke – lahko splezajo iz svojih vozil in se spravijo v pehotni simulator ter bitko nadaljujejo peš. Po končani vaji si lahko celotno zadevo še enkrat ogledajo in analizirajo.

Medtem se onstran luže tudi ameriška vojska ukvarja z razvojem dveh iger, ki bi naj mladino prepričale, da se odločijo za vojaško kariero. Igri bosta na voljo brezplačno preko spletne strani (prvo najdete na našem disku DVD), od igralca pa ne zahtevata klasičnega streljanja vse povprek. Ne samo, da bo igralec odstreljeval glave sovražnikom, temveč bo moral organizirati tudi humanitarne naloge, kot so pošiljanje vojakov, da očistijo hišo, zavarujejo mednarodne delavce, ali pa ubranijo ameriško veleposlaništvo pred napadi. Igra *Soldiers* je nekakšna strateška igra vlog, v kateri se pridružite Vojski in se prebijate do višjega čina. Na poti se soočate z besom svojega vadbenega narednika, kateremu mu morate dokazati, da se vaša osebnost ujema s tistim, kar Vojska zahteva. Druga igra je klasična strelska igra v slogu *Counter-Strika*, ki predstavlja ameriške Rangerje med nalogo.

Druga stran

Vendar se je pred kratkim pojavila še ena prvoosebna igra, ki so jo razvili pri sirijski skupini Dar el Fikr. *Under Ash* predstavlja življenje mladega Palestinca Ahmada, ki se pridruži Intifadi v Jeruzalemu. Na začetku namesto orožja uporablja kamenje z ulic, pozneje pa lahko pride do lahke oborožitve, s katero napada izraelske naseljence in vojake. Druge misije vključujejo reševanje ranjenih Palestincev, na koncu pa se Ahmad pridruži vojski, ki se upre izraelski okupaciji Južnega Libanona.

Razvijalci igre trdijo, da so z *Under Ash* želeli svetu predstaviti konflikt – preprosto ni možnosti za pravo zmago ali rešitev spora; zemlja ni osvojena, če Ahmada ustrelijo, pa ta umre takoj, igre pa je takoj konec tudi v primeru civilnih žrtev. *Under Ash* je med mladimi Arabci hitro postal najbolj priljubljena igra, na izid pa so se že negativno odzvali v Izraelu. Jasno je, da tako Američani, kakor tudi Sirijci, s pomočjo iger poskušajo vplivati na najstnike in jih pridobiti na za udeležbo v oboroženem konfliktu. Kdo že potemtakem pri mladih skozi igre vzpodbuja nasilje v resničnem svetu? PCF

www.americasarmy.com
www.underash.net

Da ohranijo moralnost, so vojaki na drugi strani vedno prikazani kot teroristi.

VOJSKA SE IGRA

Ko ni prvi primer, da so se armade speciale z igrami

1980

Ameriška vojska priredi *Battlezone*, klasično tankovsko igro z Atarija iz leta 1980 in z njeno pomočjo uči vojake uporabljati Bradleye – ene najbolj razširjenih tipov tankov.

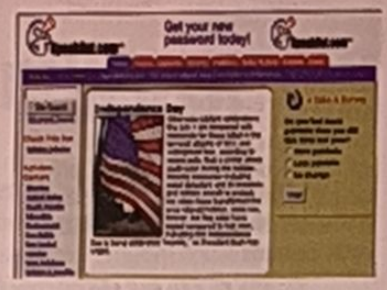
1994

Marinci odkrijejo najnovejšo tehnologijo in spremenijo *Doom* tako, da se z njegovo pomočjo učijo ekipnih spretnosti. Rakete zamenjajo puške M16A1, avtomatsko orožje M239 in fragmentacijske granate M67, spopadajo pa se s sovražniki na »raznolikih ozemljih in v različnih zgradbah«, pravi Vojska.

2002

Dandanes vojska uporablja razne igre s polic trgovin in jih predela – ameriška mornarica se za šolanje kapitanov zanaša na spremenjeno različico *Jane's Fleet Command*, pehota uporablja *Tom Clancy's Rogue Spear* za urjenje posebnih operativcev, letalstvo pa posebno različico *Falcona 4* kot del svojega letalskega treninga.

DODAJ MED PRILJUBLJENE



Naj se vas sliši!
www.speakout.com
Želite torej, da ves svet sliši vaše ideje? Obiščite to stran, na kateri boste lahko poiskali termo, na katero želite spregovoriti, in tako poskusili koga narediti pametnejšega.

Narava v siliciju?
www.enature.com
Če ste zaskrbljeni nad dejstvom, da preveč časa preživite v sobi pred računalnikom, lahko svojo vest poskusite utišati z obiskom strani, ki vas poskuša naučiti prepoznavati rastlinske in živalske vrste, preberete vodiče po flori in favni po svetu ali preberete najnovejše novice o konjičkih, povezanih z naravo.

Asimov online
www.asimovonline.com
Neuradna stran, posvečena enemu največjih ZF pisateljev vseh časov. Če vam je ob branju našega članka o umetni inteligenci pričela delovati domišljija, si na tej strani oglejte kronološki pregled njegovih del in nato – brž v knjižnico.

Znanje na voljo!
www.svarog.org
Izobraževalno društvo Svarog iz Maribora, ki ga sestavljajo večinoma študenti, na svojem portalu ponuja znanje in informacije, ki so si ga pridobili skozi študij. Od učenja jezikov, računalništva, mitologije, filozofije, medicine in tehnike – velika možnost je, da boste na strani našli tisto, kar vas zanima!

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Kenny "R2-D2" Baker
www.kennybaker.co.uk
1,2 m visok palček je najbolj znan po svoji vlogi v Star Wars, ko je zaigral del robotskega dua, vendar je delal tudi kot DJ pri junaku tokratnega članka o računalniških DJ-jih, Jimmyju Savillu in v nekaterih drugih velikih lokalih v Veliki Britaniji.

Jonathan "Will Rikes" Frakes
www.jonathanfrakes.net
»Razglejte se naokrog in si zapomnite – bodite pogumni!« Očitno Shatnerjeva slava na račun Star Treka ne pomeni več veliko, saj je na strani celo zaprosil oboževalce, naj mu ne pošiljajo pisem po pošti, saj se boji okužbe z vraničnim prisadom.

Tom "Doctor Who" Baker
www.tom-baker.com
Časovni gospodar iz Doctorja Whoja vzdržuje izjemno spletno skupnost, ki je najbolje vzdrževana od vseh, ki smo strani ZF igralcev, ki smo jih obiskali ta mesec, skupaj s forumom, prodajo različnega materiala ipd.

Mark "Luke Skywalker" Hamill
www.markhamill.com
Mark Hamill je bil žal uspešen v enem samem projektu in kot kaže, mu na spletu ne gre veliko bolje – nima niti svoje uradne strani, tako da smo si bili prisiljeni ogledati nekaj strani oboževalcev. Vendar pa Hamill prispeva besedila za to stran, med drugim jim je poslal opozorilo o ponarejenih avtogramih. Pazite se!

William "James Tiberius Kirk" Shatner
www.shatner.com
Najbolj smešna stran od vseh. Shatner rad pripoveduje zgodbe o vsem, česar se spomni. "Ali uporabljaš kakšne citate iz Star Treka v vsakdanjem življenju?" "Vsakič, ko hčerka prižiga avto, me prime, da bi rekel 'Engage!'".

KRISTALNA KROGLA

Prihodnost je tukaj. Pričakajmo jo z objemom...

Privlačnost je v očeh

PC vmesniki prihodnosti bodo vizualni – celo za slepe.

Ameriški raziskovalec Ben Schneiderman trdi, da bo vid ostal človekov najbolj vitalen čut. Kar je dobra novica za šest pacientov, ki so jim prejšnji mesec vstavili Optobionics. V zenice šestih pacientov, ki so oslepeli zaradi dedne bolezni, so vstavili čipe, občutljive na svetlobo; s prevajanjem svetlobe v električne impulze stimulirajo okoliške celice, s čimer se pacientom delno povrne vid.

Toda zakaj bo na delovnem mestu prihodnosti vid pomembnejši od govora? Ben Schneiderman, profesor Univerze v Marylandu, nas poziva, da pozabimo na računalnike in filme. Poveljniki Zvezdne flote se s svojimi računalniki ne bi smeli pogovarjati. Njegove psihološke raziskave namreč kažejo, da je težko govoriti in razmišljati ob istem času. Z uporabo programa za uporabo govora za odpiranje določene datoteke ali izvajanje izračuna zapostavljate dele spomina, ki se osredotočajo na delo. Tako je veliko preprosteje, da med delom klikate na ikone, saj koordinacija očesa in roke uporablja drug del možganov.

www.cs.umd.edu

Science Photo Library

V zgodnjih 80. je Schneiderman odkril vrsto povezanega besedila, ki ga je poimenoval »hyper-ties«, ki je neopevana predhodnica današnjih internetnih hiperpovezav.

Ta ptič bo kmalu postal preteklost.

Dirka za Shuttle

Pričela se je dirka za naslednjo generacijo Space Shuttla. Boeing, Lockheed Martin in Orbital Sciences Corporation raziskujejo nov letalski sistem, ki bo nadomestil zastareli sistem iz 1980. Raziskovalci se osredotočajo na večkratno uporabo nosilnih raket, ki jih dandanes odvržejo v morje, nekateri pa zagovarjajo kar avtonomno kabino za posadko v slogu letečih krožnikov.

Vedno na dosegu

Sledilni čipi v človeku.

Na zahodu je zelo popularna praksa kirurškega vstavljanja slednih čipov v domače živali, katere lastniki zlahka najdejo, če se izgubijo. Postopek je poceni, sja v vrat živali vstavijo majhen čip, ki vsebuje informacije o ljubljenčku. Maja pa so VeriChip prvič vstavili v človeka. Podjetje Applied Digital Solutions, ki te napravice izdeluje, je čipe vstavilo v pet vodilnih članov podjetja in osebo, ki trpi za Alzheimerjevim sindromom, tako da ga bodo lahko identificirali, če bo zašel in pozabil, kje živi. Čipi so veliki kot zrno riža in oddajajo radijske signale, prebirajo pa jih čitalniki, povezani z medicinsko bazo podatkov.

Kobal

»Kapitan, vaš VeriChip pravi, da se nahajate več kvadrantov stran od doma.«

Na tokratnih diskih

CD ali DVD? Vaša želja je zanj ukaz, trdi **Nebojša Janković.**

Celoten program

Upamo, da vas je prejšnja številka, polna kreativnih programov, navdahnila, da ste s svojim PC-jem ustvarili kaj nenavadnega. Morda ste s pomočjo *Real-Drawa* obdelali kup fotografij, skeniranih z novim skenerjem, ali pa ste celo ustvarili lastne risbe, in bi sedaj želeli sestaviti knjižnico slik, ki bi jo bilo preprosto spremljati in pokazati drugim.

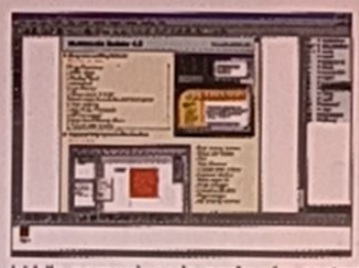
Na diskih vam zato ponujamo program *Firegraphic XP3* (vrednost 14.000 SIT), ki je namenjen pregledovanju vaše zbirke slik. Izberite imenik ter se nato premikajte po slikah – ko pridete do slike, ki ste jo iskali, preprosto dvokliknite nanjo in lahko jo uredite ali natisnete. Ampak, če že imate zbirko slik, potrebujete le še nekaj domišljije, da ustvarite večpredstavnostno predstavitev. In program? *Multimedia Builder 3* (vrednost 11.000 SIT), ki vam ga prav tako prinašamo v celoti, omogoča kombiniranje slik, zvokov in drugih medijskih izdelkov z gumbi in interaktivnimi deli. Te nato sestavite v predstavitev, ki jo lahko v izvršilni obliki EXE shranite na CD ali po elektronski pošti pošljete prijateljem.

Če imate težave s PC-jem, boste najbrž najprej želeli prebrati naš optimizacijski vodič, vendar vam za optimizacijo prinašamo tudi nekaj programov. *Win Task 4.0* je program za nadzor nad aktivnimi procesi, *RAM Idle* omogoča nadzor nad pomnilnikom, medtem ko bo *Powertoys XP* očistil vaš PC nepotrebne navlake.

Nekateri bralci ste nam sporočili, da ste imeli težave z namestitvijo programa za organizacijo poslovanja *TCM 4000*, zato vam ga v celoti prinašamo znova, na DVD pa smo dodali tudi protivirusni program z 12-mesečno možnostjo brezplačnih nadgradenj, *Vexira Antivirus Personal*.

Tudi igralci bodo našli kaj zase – še posebej vam priporočamo orjaški demo srednjeveške realnočasovne strategije *Medieval: Total War* in arkado *Duke Nukem: Manhattan Project*, lastniki DVD izdaje pa bodo lahko zaigrali kar nekaj odličnih demonstracij, ki jih žal zaradi njihove velikosti nismo uspeli spraviti na CD.

Nebojša Janković
nebojsa@videotop.si



MULTIMEDIA BUILDER 3

www.mediachance.com

Večpredstavnostne predstavitve so daleč od tega, da bi bile namenjene le poslovnim sestankom in predstavitvam na kakšnem dolgočasnem sestanku. S pomočjo programa, kakršen je *Multimedia Builder 3*, lahko ustvarite osebno večpredstavnostno predstavitev ali družinski fotografski album, po katerem bodo vaši prijatelji lahko listali na preprost način – kakor jim vi nastavite – vse skupaj pa lahko spremljajo tudi drugi medijski vložki, kot je glasba. Če se želite v program dodatno poglobiti, boste ugotovili, da vam ponuja tudi močan jezik za skriptiranje predstavitev.

Izdelajte torej svojo predstavitev, jo izvozite v različico EXE ter nato pošljite drugim. Kot ponavadi, vam tudi tokrat ponujamo posebno ponudbo za nadgradnjo na novejšo različico, navodila o tem pa najdete na disku.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Demo igra

www.activision.com

Prinašamo vam orjaški demo prihajajočega nadaljevanja ene najboljših strateških iger vseh časov, *Shogun: Total War*. Tematika igre je tokrat za naše kraje bolj zanimiva, saj obsega 400 let evropske zgodovine v srednjem veku ter vam omogoča eno izmed 12 ljudstev popeljati do slave. Tako kot v *Shogun: Total War*, je igra razdeljena na dva načina – v poteznem strateškem načinu boste vodili svojo državo, ekonomsko in politično, medtem ko vas bo ob prvem spopadu igra prestavila v čudovit 3D pogled, v katerem igra taktika ogromno vlogo.

Demo vam omogoča zaigrati v kar osmih učnih lekcijah ter eni celotni misiji za enega igralca, tako da je vsekakor vreden igranja, da si boste lahko ogledali, kaj pričakujemo od igre, ko bo prispela v začetku septembra.

VEXIRA ANTIVIRUS

Samo DVD

www.centralcommand.com

Na tokratnem DVD-ju vam prinašamo celoten program *Vexira Antivirus Personal*, skupaj z možnostjo 12-mesečnega nalaganja protivirusnih datotek, ko se enkrat registrirate. *Vexira* ponuja odlično protivirusno zaščito, kljub temu, da ima na nekaterih sistemih težave z nalaganje novih protivirusnih definicij – v kolikor se vam to zgodi, naložite novo datoteko z definicijami, jo namestite ročno in znova zaženite računalnik.

Drugače pa vam *Vexira* ponuja nekaj zelo pozitivnih lastnosti – med preizkušanjem v uredništvu se je izkazala za trdno protivirusno zaščito, ki je ni presenetil noben virus, pa tudi zaradi lažnih virusov ni zganjala posebne panike. V kolikor programa za protivirusno zaščito nimate, je *Vexira* vsekakor vredna preizkusa, zato jo kar namestite – kaj pa lahko izgubite?

>>>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA

Samo na DVD-ju

Tudi tokratni DVD je prepoln demo iger, programov in dodatkov. Demonstracije iger so žal z vsakim mesecem večje in tistih, ki obsegajo po 200 Mb in več, ne moremo več stlačiti na navaden ploščck CD. Če ste igričar po duši, je torej skrajni čas, da pričnete kupovati DVD izdajo. Tokrat vam na njej prinašamo demonstracije *Dungeon Siege*, *Spider-man: The Movie*, *Imperium Galactica III: Genesis*, *Batman Vengeance*, *The Italian Job*, *Divine Divinity* in številne druge. Tukaj so tudi video posnetki, preizkusni programi kot so *Open Office 3.0* in *iMatch 3.0*, kakor tudi dodatki za delo z internetom (*Xara Webstyle 3.0*, *Internet Organizer Pro 2.0*, *Mozilla 1.0*, *Oligo 2.0*, *Internet Explorer 6.0* idr.).

America's Army: Operations

Kot smo vam razložili v Novicah, je ameriška vojska izdala celotno igro, s katero poskuša pridobiti nove rekrute. Igro vam zaradi njene velikosti prinašamo na tokratnem DVD-ju. Gre za prvoosebno ultra-realistično vojaško igro, ki vas postavi v najrazličnejše misije, s kakršnimi se srečujejo ameriški vojaki v svojih operacijah po svetu. Igra je že prebudila kritike po svetu, ki se sprašujejo, ali je mladostnike resnično treba pridobivati s takšnim orodjem, ki povišuje vojno in uporabo nasilja. Dobro ali slabo – kaj menite vi? Povejte svoje na našem forumu na **www.pcformatslo.net** ali pa nam svoja mnenja pošljite na **pisma@pcformatslo.net**. **(samo DVD)**

TCM 4000 + Customer Service Management

Na zahtevo nekaterih bralcev, ki niso mogli namestiti programa *TCM 4000* za organizacijo poslovanja, ki smo vam ga prinesli na diskih v juliju, vam še enkrat ponujamo možnost namestiti enouporabniško različico programa za organizacijo poslovanja, ki tokrat vsebuje tudi modul za servisiranje strank. Program v eno samo bazo shranjuje vsa imena, naslove in druge kontaktne podatke, kakor tudi vse druge dokumente, ki so povezani s posamezno stranko. Ko boste tako naslednjič iskali faks, ki ste ga poslali podjetju SposobneGlave d.o.o., vam bo ta dobesedno na dosegu miške in ne skrit v nekem imeniku.

ROBOTI PO ZABAVNI PLATI

Če vam že predstavljamo robotiko, naj vam izdamo, da zna biti zadeva precej zabavna.

Če se je že naš Nikola namenil napisati par besed o umetni inteligenci in robotiki, jaz nisem želel zaostajati. Naj vam postrežem s tem, kaj je preko medijev o zabavni plati robotike mogoče zaslediti. Pravzaprav smo jo do obisti spoznali v oddaji na Discoveryju. Tam so do pred nedavnega predvajali oddajo Battle Bots, kjer so mladci obeh spolov tekmovali v klasičnem uničevalskem tekmovanju, kakršen nam je znan iz *Carmaggedona*, le da so se posluževali lastnih robotov.

Tam smelo oko lepo vidi, kako so se modeli sestavili, in jasno je, da so porabili za to kar precej časa in denarja. V osnovi gre za daljinsko vodena vozilca, katerim je dovoljeno imeti eno posebno orožje. Naj bo to krožna žaga, ki razžaga nasprotnika in ga onesposobi, ali poseben oven, ki nasprotnika prevrne. Važno je namreč zmagati, poraženci pa morajo svoj model popravljati do naslednje priložnosti. Kakor koli že, mladina po svetu kaže mnogo zanimanja za robotiko, pa četudi v tem primeru ne gre za robote v strogem pomenu besede, saj so ti bili nadzorovani od ljudi. Vsekakor so prisotni sponzorji, ki so pristopali k tisti mladini, ki je bila še posebno inventivna. Tako se dela v tujini.

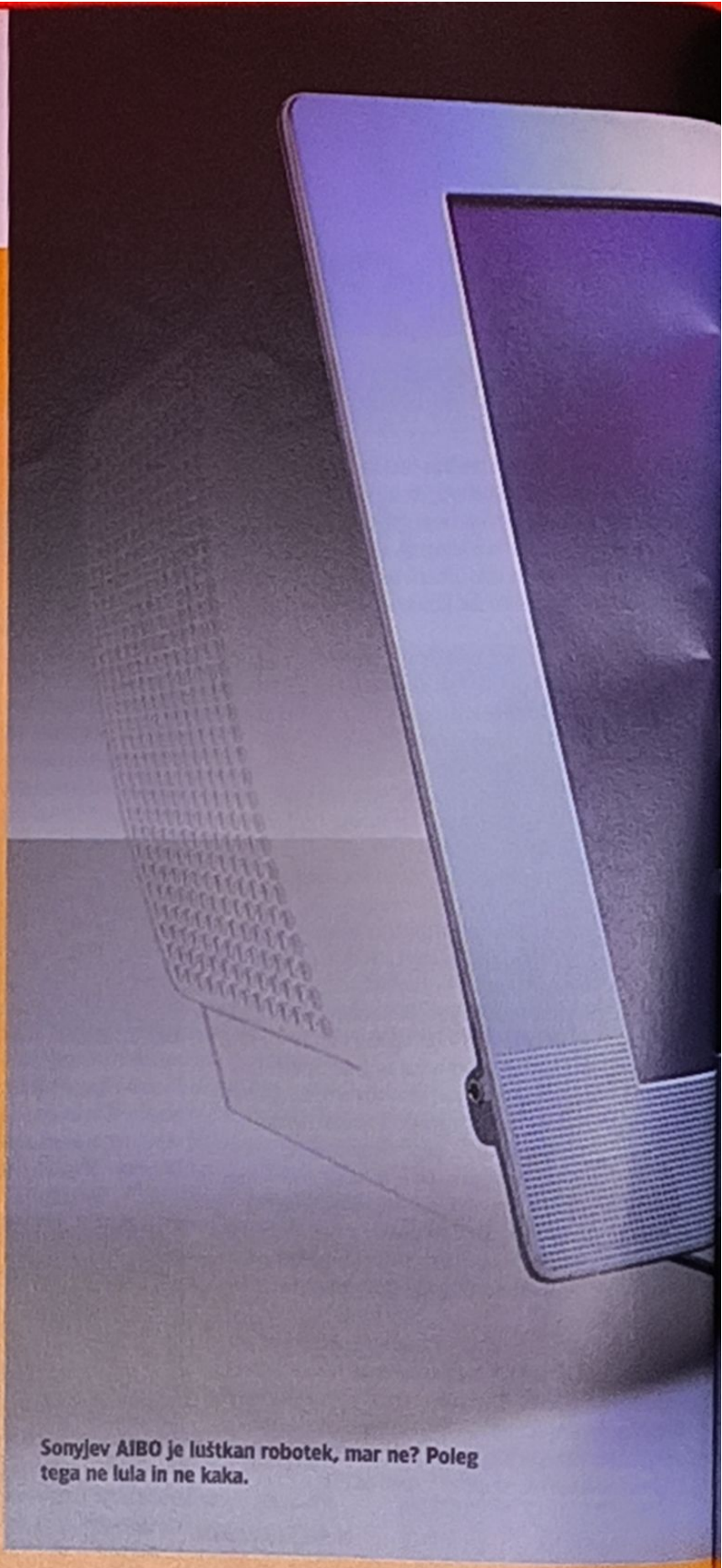
Po štirih in dveh

Seveda, to ni ostalo skrito zaslužkarskim očem industrijskih gigantov. Lep primer zato je japonski Sony. Saj vam je jasno, da poleg televizij in hi-fi naprav izdelujejo še marsikaj drugega. Kot je na primer Aibo, o (ne)smiselnosti katerega ne bomo še enkrat izgubljali besed. Aibo je torej utelešenje razmišljanja znanstvenih fantastov, kako v prihodnosti ne bomo imeli živali bodisi zaradi tega, ker bodo predrage, ali pa bodo izumrle. Takrat bomo posegli po robotih in enega takšnih lahko dandanes kupite pri Sonyu. Seveda za zasoljeno ceno, s katero Sony cilja na razvajeno mularijo bogatih staršev. Moji mulci se bodo pač igrali s pravim psom.

No, če ima Sony luštnega Aiba, pa ima Honda svoj adut, imenovan ASIMO. Če je Aibo robot v podobi majhnega kužka, pa je ASIMO primer robota, narejenega bližje človeškim meram. Govorimo namreč o 160 cm visokem in 130 kg težkem robotu, ki je podoben vesoljski opremi. Današnja izvedba P3 zmore v povprečju hoditi dva kilometra na uro, žal pa so baterije omejene na petindvajset minut. Vsekakor se vam ni potrebno bati, da vam bo robot odvandral na drugo stran mesta ter poonegavil smetiščno kanto župana vaše občine. Seveda, najprej ga sploh morate imeti, nasproti vam namreč stoji Hondina ideologija, ki je zastavljena nekako v smislu: to je prototip in je namenjen zabavi izbrane družbe. Z njim se lahko igrajo le znanstveniki, ki imajo najmanj doktorat in so zaposleni pri tem projektu. Kako nepravično, jaz bi se tudi igral.

Kaj pa lastna, domača pamet? Še zdaleč ne slabo. V senci nogometnega prvenstva 2002 se je v Južni Koreji odvijalo svetovno prvenstvo v robotskem nogometu, imenovano FIRA. Robotski fuzbal torej. No, vedite, da se je tekmovanja udeležila odprava z Ljubljanske fakultete za elektrotehniko, in v razredu malih Mirosotov so zasedli 7-13 mesto, medtem ko so se med srednjimi Mirosoti uvrstili na 5-8 mesto. Odličen uspeh, čestitam od vsega srca, odprava pa je dokazala srčnost in nadarjenost, saj je Sloveniji zaupana organizacija Evropskega prvenstva 2003. Domača pamet ni izumrla, sedaj pa so na potezi investitorji, ki bodo pritegnili še več izumiteljev. Ko se bo pisala robotska prihodnost, Slovenija torej ne bo izvzeta.

Andrej Potočnik



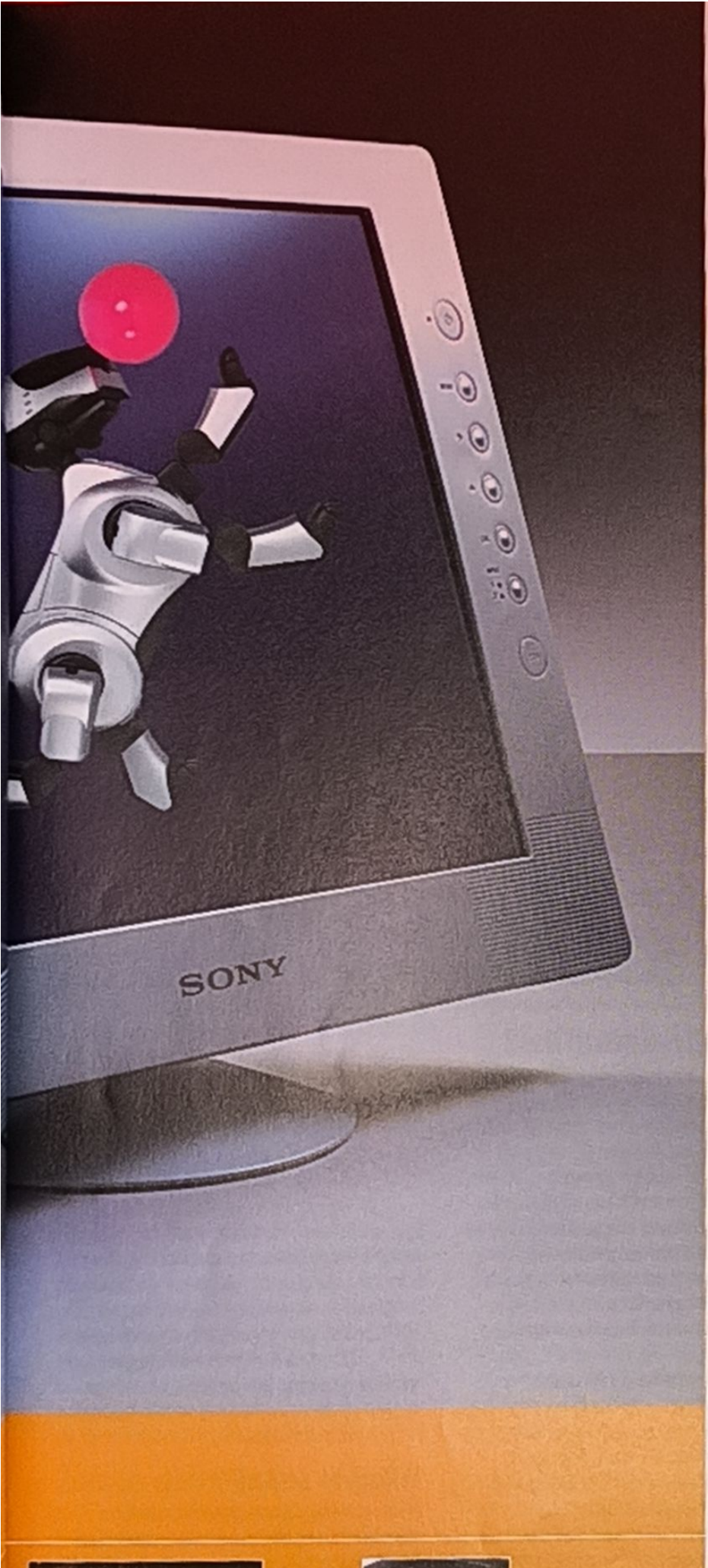
Sonyjev AIBO je luštkan robotek, mar ne? Poleg tega ne lula in ne kaka.

>>ROBOTSKI NOGOMET

... in še kaj

Sonyjev AIBO naj bi predstavljal hišnega ljubljenčka naslednje generacije. Ampak, tudi če že ideja ne bi bila zgrešena, kaj bodo ljudje počeli s psom, ki se premika tako hitro, kot 90-letni starček z artritisom?

Hondin Asimo je sicer šel korak naprej in zmore celo hojo po stopnicah, ampak glede na to, da pošast tehta 130kg, se mu raje ne pustite pohoditi. No, bati se vam zaenkrat ni treba, saj so robote omejili le na robotske znanstvenike. Kar vi niste. Ali pač?



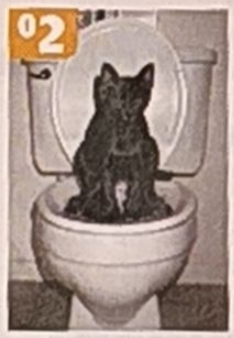
Battle Bots sicer resda ne predstavlja robotov, ki bi se bili sposobni samostojno udeleževati bojev, kljub temu pa si je bilo oddajo kar zabavno ogledati. Tole je primerek vozila, ki ga navdušenci sestavljajo nekaj mesecev, nato pa pošljejo v gladiatorsko areno.

Naši neustrašni branilci državnega ponosa na robotskem nogometnem svetovnem prvenstvu, ki se je zgodilo vzporedno s SP2002. Ne samo, da so dosegli boljši rezultat kakor njihovi živi zvezdniški kolegi, temveč tudi trenerja ni nihče ozmerjal.

fwd>>fwd>>

Barbara Banovič je le omenila, da ima novo mačko, pa so jo že zasipali s sličicami njenih sorodnic.

<1> Mačke so resnično kul. Inteligentne, samosvoje, uničevalske in predvsem sebične. Tole sličico sem dobila s pripisom, da pošiljatelj sedaj končno razume, zakaj ženskam pravijo, da so "mačke".



<2> Mačke so tudi precej iznajdljive. Tale se je v mojem elektronskem nabiralniku znašla po zaslugi mojega bratranca, ki je sicer ljubitelj mačk, ni pa ljubitelj mačjih vecejev. Če je njemu spodletelo, imam jaz še priložnost za primerno dresuro.

<3> V nasprotju s splošnim prepričanjem vam zagotavljam, da mačke početja te vrste ne marajo, ne glede na dolžino dlake. Izpostavljanje bitja felinološke usmeritve navijalkam se nekako ne zdi najbolj inteligentno početje, če samo pomislite, kakšno škodo je sposobna povzročiti jezna mačka ...

<4> Če dobro pogledate, boste ugotovili, da na zadnjem sedežu čisto zares ne sedi nikakršna mačka. Sličico posvečam vsem udeležencem foruma, ki so še vedno prepričani, da so čivave avtentični psi na baterije. No, tukaj je še nekdo, ki se ne strinja z vami.

UMETNA INTELIGENCA

Kaj bomo mi počeli, ko bodo računalniki razmišljali namesto nas?

Besede **Nikola Janković**

Že pred izumom računalnikov, kakršne poznamo danes, so se ljudje spraševali, kako bi bilo, če bi se ti bili sposobni samostojno učiti. Predstavljajte si, koliko življenj bi rešila razmeroma poceni delovna sila računalniških zdravnikov, ki se učijo iz

medicinskih priročnikov in praktičnih primerov, ali pa si zamislite, kako prav bi vam prišel osebni pomočnik, ki se uči in prilagaja vašim željam. Tudi stanovanje, ki se nauči optimizirati porabo energije na osnovi načina življenja prebivalcev, ne bi bilo od muh ...

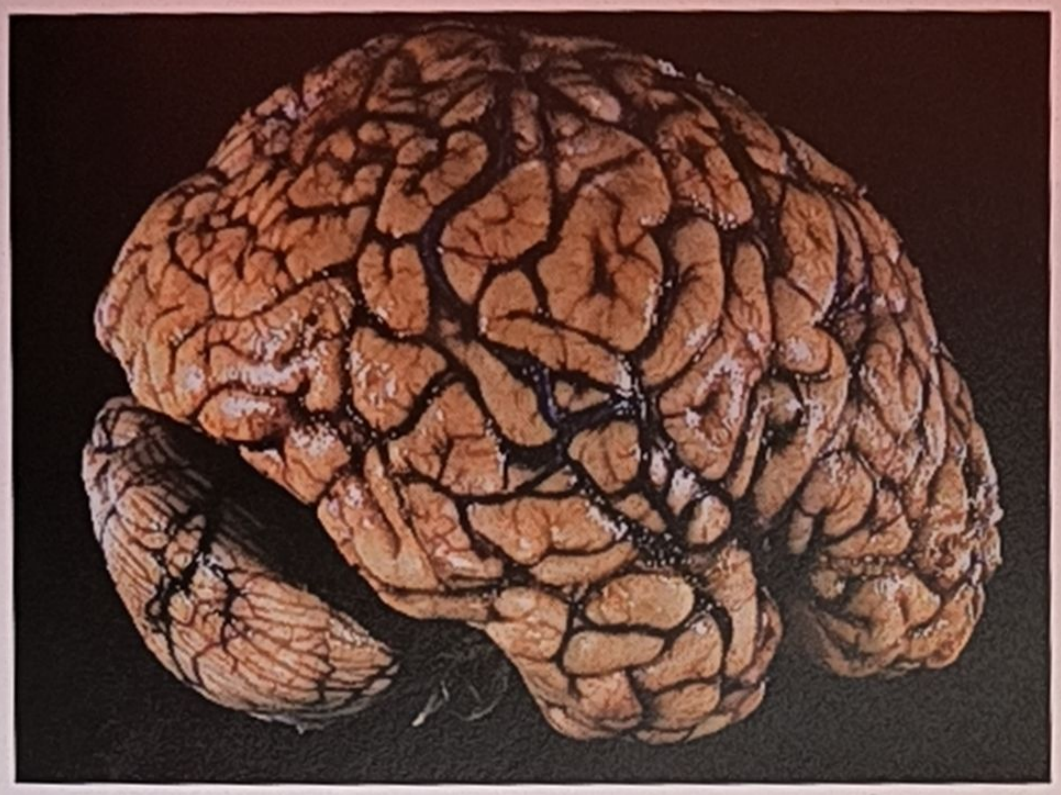
Po koncu 2. svetovne vojne vojaška industrija najbrž ni več potrebovala večjega števila znanstvenikov, ki so se neodvisno drug od drugega pričeli ukvarjati z raziskovanjem inteligentnih strojev. Eden prvih je bil angleški matematik Alan Turing, ki je med drugo svetovno vojno razvozlal nemško kodirno napravo Enigma, nato pa že leta 1947 predaval na to temo. Do konca petdesetih let je število mož v belih haljah, ki so raziskovali novo znanost, precej naraslo, leta 1956 pa je profesor John McCarthy prvič uporabil frazo "umetna inteligenca" (AI oz. UI), ki se je prijela in se ohranila.

Vendar, kaj sploh je UI? Najbolje bo, da nam na vprašanje odgovori človek, ki je vedo poimenoval: »Gre za znanost in inženiring ustvarjanja inteligentnih strojev, še posebej inteligentnih računalniških programov,« razlaga McCarthy na svoji spletni strani. »Je v sorodu s podobnimi nalogami uporabe računalnikov za razumevanje človeške inteligence, vendar se UI ne omejuje na metode, ki so biološko opazne.«

To je torej strokovna razlaga – ampak, ali se vam ne dozdeva, da se o toliko opevani UI govori toliko časa, da bi se že morala nahajati povsod okrog nas? In ali ni Arthur Clarke v *Odiseji 2001* predstavil inteligenten računalnik, ki se sfiži in pobije posadko? Leto 2001 je torej za nami, mi pa svojih HAL-ov še nismo dobili, v trgovine pa še vedno hodimo sami, namesto da bi to za nas počeli roboti.

Tukaj in sedaj!

Po drugi strani pa se moramo vprašati, če računalniški program, ki premaga najboljšega človeškega šahista, drugi ki prepoznava človeški govor, ali pa robot, ki prepozna človeški obraz, niso dobri primeri umetne inteligence? Če razmišljamo na tak način, je prihodnost, kakršno smo pričakovali pred 15 leti, v bistvu *že* okoli nas, vendar je prišla nenapovedana in brez velikega ognjemeta, kakršnega smo pričakovali. Prišlo je do počasnega napredka in zadeve, ki jih danes brez pomisleka vsak dan uporabljamo, so bile pred 30 leti znanstvena fantastika. Kvečjemu se nam napredek na nekaterih področjih zdi prepočasen ter tako dnevno bentimo nad počasnostjo interneta in dejstvom, da spletni iskalniki ne najdejo natančno tistega, kar smo iskali. Kot so povedali nekateri UI znanstveniki, je morda težava v tem, da se takoj,



>>program je pomanjkanje svoje logike in človeške inteligence nadoknadil z veliko količino izračunov

Ko bomo približno vedeli, na kakšen način deluje človeška inteligenca, bomo računalnikom lažje dopovedali, naj funkcionirajo na podoben način.

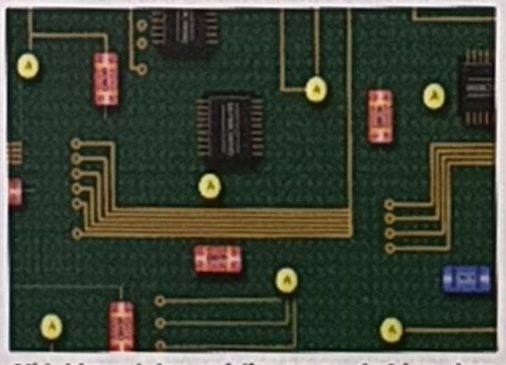
ko katera izmed tehnik uporabe UI uporabi v naših življenjih, preneha biti UI ter postane le pametno napisan program?

Pattie Maes, dolgoletna raziskovalka UI meni, da so znanstveniki 20 let tavali v prazno in šli po napačni poti. »Težavo smo želeli rešiti tako, da smo poskušali ustvariti računalnike, ki so enako inteligentni in razmišljajo na način, kot razmišljajo ljudje,« pravi Pattie. »In čeprav je napredek opazen, smo še vedno zelo, zelo daleč od tega, da bi takšne računalnike tudi dejansko ustvarili..« Tako sta se oblikovali dve poti nadaljnjega raziskovanja UI – večja skupina vztraja na stari poti in upa, da bo kmalu dosegla veliko razodetje, medtem pa je skupina vplivnih UI znanstvenikov v zadnjih 5 ali 10 letih spremenila pristop. Zadev so se lotili z uporabo čiste moči sodobnih računalnikov. »Nekateri pravijo, da gre za goljufanje, saj naši programi delujejo na precej drugačen način, kot človeški um,« se pritožuje Pattie.

Če si za primer ogledamo Deep Blue, šahovski računalnik, ki je v znamenitem dvoboju premagal Garija Kasparova, ugotovimo, da je program pomanjkanje svoje logike in človeške inteligence nadoknadil z veliko količino izračunov. Podobno je tudi z naprednimi programi za prevajanje ali prepoznavanje govora, ki delujejo na podlagi vnaprej programiranih vzorcev in izkušenj iz dotedanjega dela.

Želimo dokaze

Ali je potemtakem sploh upanje, da bo v bližnji prihodnosti računalniški program prestal znameniti Turingov test? Naš znanec Alan Turing je namreč leta 1950 zastavil test, na podlagi



Ali lahko sploh pomislite na to, da bi ta skupek žic in silicija bil zmožen razmišljati?

katerega bi ugotovili, ali je stroj sposoben človeške inteligence. V ločene sobe postavite računalnik, človeško vabo in sodnika. Slednji preko tekstovnega vmesnika komunicira s strojem in vabo na temo umetnosti, znanosti, narave in osebnih izkušenj, ter poskuša na podlagi odgovorov ugotoviti, katero je živa oseba in katero računalnik. Turing je predvidel, da bodo do leta 2000 računalniki lahko prestali povprečen test in prevarali človeka v 70 odstotkih primerov.

Svoje mnenje sta podala tudi ameriška poslovneža in znanstvenika Ray Kurzweil in Mitchell Kapor, ki sta pred kratkim v reviji Wired objavila stavo v vrednosti 10.000 dolarjev, v kateri Kurzweil trdi, da bo računalnik do leta 2029 prestal Turingov test. Svoje mnenje je utemeljil s tem, da bo napredek na UI področju v naslednjih 30 letih tolikšen, da jim bo uspel veliki korak naprej in bodo ustvarili stroj, ki se bo sam učil in razvijal. Namesto da bi mu programirali vzorce in ga učili vsakega procesa posebej, bi se naj računalniki učili sami, zaradi njihovih značilnosti pa bodo to počeli tudi nekaj sto tisočkrat hitreje kot človek. Kapor to mnenje zavrača in trdi, da se računalniki brez človeških izkušenj, kot so vid, zvok, voh in dotik, ne bodo sposobni naučiti vsega, kar vedo ljudje, in tako ne bodo uspeli prepričati človeškega sodnika, da ne gre za stroje.

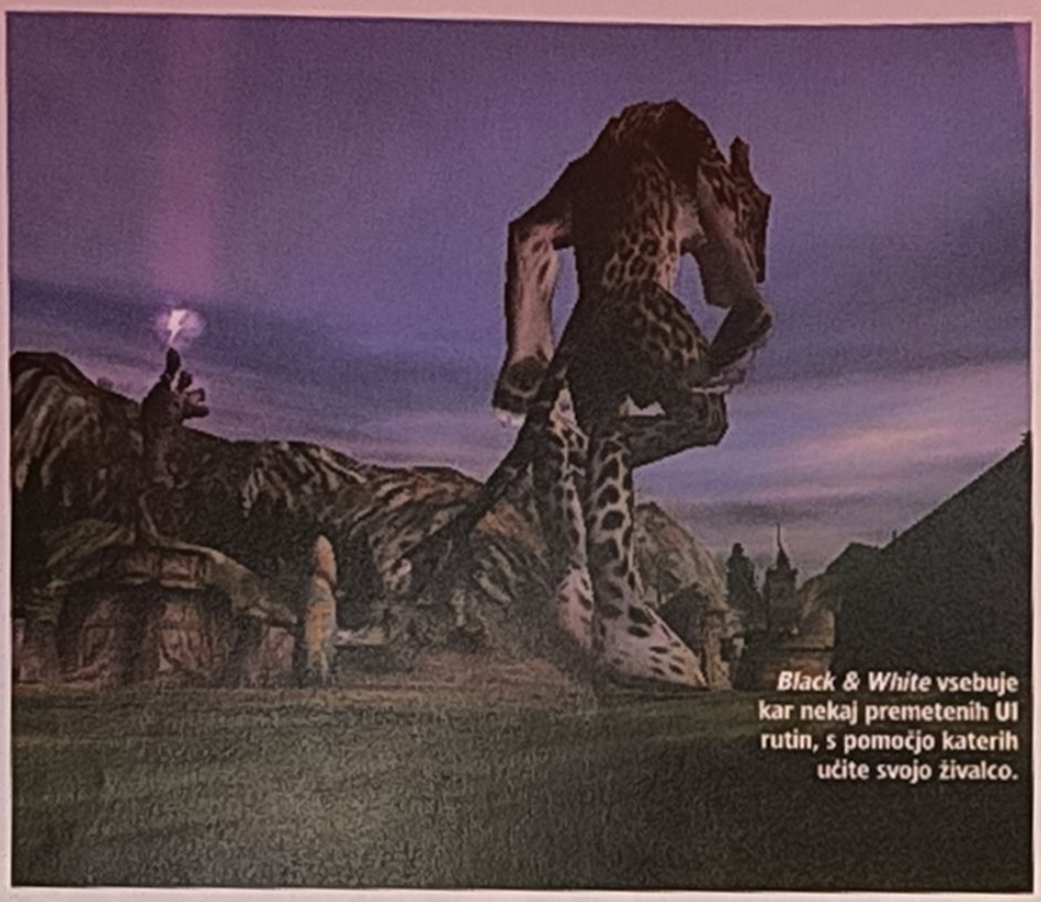
Ampak, ali niso kljub občasnim poskusom znanstvenikov računalniške igre tiste, ki si najbolj prizadevajo posnemati človeško vedenje in tako v manjšem obsegu opraviti Turingov test? Želja igričarskih programerjev je natanko ta – prepričati igralca, da se na drugi strani nahaja oseba iz krvi in mesa. Tako najbrž tudi pri vas doma obstoja kakšen pameten UI algoritem, ki se uči iz lastnih napak, prepoznava način delovanja človeka in se mu poskuša prilagoditi. In potem ko smo doživeli velikanski napredek v grafiki, smo v zadnjih letih priča preporodu igričarske UI – raziskava med razvijalci je pokazala, da igre za UI dandanes trošijo v povprečju sedemkrat več procesorskega časa kakor leta 1997.

In da ne boste mislili, da so vedno razvijalci iger tisti, ki z razvojem UI zaostajajo za znanstveniki. Jason Kingsley, soustanovitelj Rebelliona, se spominja obiska predstavnika s slovite Oxfordske univerze z doktoratom s področja UI. »Potem ko smo mu pokazali našo kodo, je dejal 'Ne, tega v praksi ne morete narediti. To težavo poskušam rešiti že nekaj let in za rešitev bi potrebovali super-računalnik, ki bi podatke obdeloval več kot eno leto.' Mi smo mu preprosto povedali, da ne gre za nič drugega kot za to, da niso najbolj spretni pri programiranju. Pogledali smo njegovo programsko kodo in jo optimizirali tako, da je tekla okrog 4.000-krat hitreje. Tip je morda bil genij za UI, a slab programer.«

Kljub vsemu trudu, ki ga vlagajo v razvoj UI, pa se morajo znati igričarski programerji zaustaviti. Če bodo ustvarili ultimativnega nasprotnika, ki ga igralci ne bodo mogli premagati, bodo svojo igro naredili dolgočasno za igralca. »V boju moraš igralcu ponuditi pravi izziv, vendar mora UI na koncu izgubiti,« je povedal Warren Spector, vodja razvoja *Deus Ex 2*. »Če smo svoje delo opravili dobro, bo igralec imel v cevi še en sam naboj in bo z njim

V OBRATNI SMERI

Seveda ne obstaja samo koncept izpopolnjevanja računalnikov, temveč tudi obratno – vgradnja računalniških vsadkov v ljudi. Če ste igrali *Deus Ex*, se vam bodo dosežki današnje znanosti morda zdeli naivni, vendar vgradnja čipa, ki preko naprednega mikrofona sprejema zvok in ga s pomočjo prefinjenega procesorja obdeluje tako, da v možgane gostitelja posreduje razumljiv zvok, ali pa vgradnja čipa, ki bo simuliral delovanje delov našega živčevja, gotovo spadata na področje, ki bi ga še pred nekaj leti uvrščali v znanstveno fantastiko.



***Black & White* vsebuje kar nekaj premetenih UI rutin, s pomočjo katerih učite svojo živalco.**

pokončal sovražnika. Tako se bo počutil mogočnega, kul in zmagoslavnega.« Tudi nam se v igrah zdi najboljša tista UI, ki jo premagamo zaradi "človeških" napak, ki jih je storila.

Zanima me moja korist

Kako bo torej nadaljnji razvoj umetne inteligence izboljšal kakovost vašega življenja v naslednjih desetih ali petnajstih letih? Pričakuje se, da bo največji napredek najprej doseglo področje, ki ga je najlažje unovčiti, kot so na primer inteligentne igrače. Če ste videli Furbyja, potem veste, v kateri smeri razmišljajo. Velik poudarek bo tudi na internetu in splošni uporabi računalnikov – od naprednega prepoznavanja govora, pametnega prevajanja, boljših iskalnikov, ki bodo poskušali doumeti, kaj natanko uporabnik išče, in podobno.

Pričakuje se, da jim bodo čez 10 ali 15 let sledili "programski agenti", ki bodo vaši osebni pomočniki za preiskovanje spleta, razvrščanje elektronske pošte, označevanje pomembnejših novic v jutranjem (elektronskem) časopisu ali za naročanje hrane – vse seveda glede na vaše želje in potrebe. Zadeve se bodo odvijale samodejno, brez vašega posredovanja, istočasno pa bodo prilagojene vam – zadevo lahko primerjate s potovalnim agentom, ki vam poišče primerno potovanje in rezervira karto. Gre za programe, ki so aktivni in prilagojeni uporabniku ter tako prenehajo biti "orodje", ki le sedi v računalniku in čaka na ukaze. Agenti bodo torej radikalno spremenili naše izkušnje ob uporabi računalnika in vam z uporabo tehnik UI ponujali aktivno pomoč.

Vendar, kako bo agent vedel, kaj je tisto, kar *vi* želite? Preprosto prebivali bodo v vašem računalniku, se učili od vašega načina dela s strojem, spremljali vaše želje in potrebe, vendar tudi izmenjevali podatke z agenti uporabnikov z enakimi interesi, s katerimi se bodo povezovali preko spleta. Razen tega nas bodo agenti poučevali s pomočjo že vgrajenih znanj ali tistih, ki so se jih naučili od drugih agentov, prav tako pa nam bodo pomagali pri sodelovanju z drugimi omreženimi uporabniki.

Tudi agenti so že okrog nas – na srečo ne tisti iz *Matrixa* – če si ogledate Microsoftovo aktivno pomoč v obliki sponke v programskem paketu *Office*, boste dobili preprost primer UI agenta, ki poskuša ugotoviti, kaj je vaš cilj, ter vam ponuditi pomoč, povezano s trenutno situacijo. Tudi programi za razvrščanje novic na spletu, pomočniki pri delu z elektronsko pošto ter programi za vodenje sestankov so že vsaj v fazi preizkušanja.

Kljub prvi generaciji agentov, ki nam vliva upanje v udobnejšo prihodnost, pa bo do časov elektronskih pomočnikov, ki nas poznajo tako dobro, da bodo za nas opravljali nakupe ali samodejno vsako leto rezervirali potovanja, potrebno razrešiti nekaj težav. Ali bomo imeli enega ali več specializiranih agentov? Kdo lahko uporabniku garantira zasebnost podatkov, ki so zaupani agentu? In, ali bo uporabnik v celoti odgovoren za dejanja svojega agenta – predstavljajte si, da se vrnete iz službe lačni kot volk, ubogi agent pa si napačno razlaga vaše želje in na dom naroči tovornjak pizz ...

Na dveh nogah

Fascinantne obljube, vsekakor, ampak umetno inteligenco smo si predstavljali v obliki androida iz Spielbergovega filma *A.I.* Visoka umetna inteligenca in humanoidni roboti, v katere bi jo naj vgrajevali, so bili od nekdaj skrajni cilj znanstvenikov s tega področja. Kot ste lahko videli v prejšnji številki, ko smo si ogledali različico Sonyjevega robota za zabavo doma, smo še svetlobna leta daleč od podobnega izuma. Prihajajoči robotski modeli bodo resda znali plesati in prepoznavati človeški govor in celo obraz, vendar je vse skupaj še vedno na zelo primitivni ravni.

Fantazije o robotih so se najprej pojavile v 19. stoletju, še posebej po pričetku industrijske revolucije, ko so ljudje pričeli aktivno sanjariti o inteligentnih strojih. Iz tistega časa so znani primeri prevarantskih "čarovnikov", ki so lahkovernost ljudi uporabili za lastno slavo ter predstavljali razmišljajoče stroje – še posebej

ČRNI SCENARIJ

Zakaj nas prihodnost ne potrebuje?

V reviji Wired je bil pred kratkim objavljen članek pod naslovom "Zakaj nas prihodnost ne potrebuje". Avtor članka špekulira nekako takole ... Ko znanstveniki razvijejo inteligentne stroje, ki bodo delo opravljali bolje kot ljudje, bodo vso delo opravili veliki, organizirani sistemi strojev, pri čemer človeški trud sploh ne bo potreben. Če strojem dovolimo, da sami odločajo o vsem brez človeškega nadzora, bomo lahko le s težavo vplivali na rezultate njihovega dela, saj ne bomo mogli uganiti, kako ti stroji delujejo. Usoda človeštva bi bila torej položena v roke strojev. V kolikor menite, da ljudje ne bodo nikoli tako neumni, da bi oblast prepustili strojem, še enkrat pomislite. Glede na to, da bodo stroji pametnejši od ljudi, bodo tudi njihove odločitve boljše od človeških. Ljudje strojev ne bodo mogli izklopiti, ker bodo tako odvisni od njih, da bi bilo to enako samomoru.

V primeru, da ljudje ohranijo nadzor nad stroji, pa bo povprečen prebivalec morda res nadziral posamezne zasebne stroje, vendar bo

nadzor nad velikimi sistemi strojev ostal v rokah elite – tako kot je danes, ampak z dvema razlikama. Zaradi boljše tehnologije bo imela elita večji nadzor nad masami, ker pa človeško delo več ne bo potrebno, bodo mase za elito neuporabne – v bistvu navaden balast za družbo. Če bo elita neusmiljena, lahko uniči preostanek človeštva ali pa s pomočjo bioloških tehnik zmanjša prebivalstvo, dokler spet ne ostane samo elita. Tudi če bo elita liberalna, bo pomen življenja mas tako prazen, da bodo morali biti ljudje genetsko ali psihološko prikrojeni, da bodo lahko živeli v takšni družbi.

Robot, ki bobna – trenutno eden vrhuncev robotske industrije. Preden si privoščite svojega, torej počakajte še nekaj let.

slovit je primer stroja-šahista, ki je bil sposoben premagati najboljše šahiste tistega časa, sestavljen pa je bil iz lesa. No, besedo "robot" je v znanstveno-fantastični drami prvi uporabil leta 1921 češki pisec Karel Čapek ("rabota" pomeni delati). Besedo robotika pa je nato 1942 uporabil po mnenju uredništva PCF eden najboljših znanstveno-fantastičnih avtorjev vseh časov, Isaac Asimov.

Tudi nasploh je Asimov s svojimi zgodbami veliko prispeval k razvoju robotike – leta 1950 je objavil zbirko zgodb Jaz, robot, nato pa nadaljeval z romani, v katerih opisuje zgodovino prihodnosti človeštva in se sooča s težavami, na katere bodo ljudje naleteli ob humanoidnih robotih. S tem v mislih je določil tudi osnovna pravila, ki bi jih ljudje morali določiti strojem, da se zaščitijo. "Trije zakoni robotike" bi bili vgrajeni v osnovo vsakega robota ... Prvi zakon pravi, da robot ne sme poškodovati človeka ali zaradi svoje nedejavnosti dovoliti, da se človek poškoduje. Drugi zakon zapoveduje robotu, da morajo ubogati ukaze ljudi, razen v primeru, ko bi ti ukazi prišli v navzkrižje z višjim zakonom. Šele tretji zakon pravi, da mora robot varovati svoj obstoj, razen v primeru, ko bi ta bil v nasprotju z višjim zakonom.

Glede na filme, kot so *Odiseja 2001*, *Matrix* in *Terminator*, ki vsi po vrsti predstavljajo najbolj črne scenarije prihodnosti robotike, bi se ljudje gotovo morali zavarovati s čim podobnim. Steve Grand, raziskovalec na področju UI, pravi, da se ljudje ne bodo mogli nikoli v celoti prepričati, da bodo varni pred inteligentnimi in avtonomnimi stroji. Ne samo to, Steve trdi, da bi bilo Asimove zakone nemogoče vgraditi v robote. »Da bi se razvila prava inteligenca, morajo imeti stroji stopnjo neodvisnosti in morajo biti sami sposobni oceniti razmere,« pravi Grand. V nadaljevanju svojega razmišljanja trdi, da bi klasičen revolucionaren razvoj in sožitje med ljudmi in inteligentnimi stroji pokazalo, ali bodo roboti kdaj ogrozili ljudi.

Na našo srečo pa nam, in najbrž si nekaj naslednjim generacijam, ne bo potrebno razbijati glave s tovrstnimi težavami. Potemtakem lahko imamo od robotov v naslednjih desetletjih le koristi? Strokovnjaki menijo natanko tako in roboti se naposled premikajo iz laboratorijev v vsakdanja življenja. Prvo področje, na katero se bodo razširili inteligentni človeški pomočniki, bodo gospodinjski aparati. Vaša mikrovalovna pečica bo sama znala pametno oceniti, kako pogreti hrano, vaš pomivalni stroj bo opravil delo bolje (ter se morda celo sam naložil). Tudi sesanje je eno tistih opravil, ki bi jih rade volje zaupali bitju brez čustev in na tem področju se zadeva že premika – Electrolux je predstavil robotski sesalec, ki najprej spozna stanovanje ter ga nato sam posesa. Robotska tehnologija se je pričela vgrajevati tudi v kosilnice in druge naprave. Umetna inteligenca bo v veliko pomoč družbi. Stroji lahko namesto nas opravijo dela, ki zahtevajo natančna navodila in veliko število ponavljajočih se gibov. Vendar je le od ljudi odvisno, ali bomo UI sprejeli v svoja življenja. Kot vam je pokazal članek o domovanju prihodnosti na strani 10, tudi inteligentne in koristne rešitve niso vedno najbolje sprejete.

Tradicionalni pristop

No, pa se pred koncem vrnimo k našim raziskovalcem. Kljub temu, da nekateri vrhunski znanstveniki menijo, da se je bolje osredotočiti na preprosto programiranje strojev in ne na pravo umetno inteligenco, se večina veleumov z UI področja še vedno ukvarja s tradicionalno metodo ter upajo, da bodo kmalu doživeli velik napredek. Računalniki so že zdavnaj dosegli hitrost, ki je potrebna za pravo umetno inteligenco, vendar programerjem kljub temu v stroje ni uspelo vgraditi nekaterih sposobnosti, ki jih opazimo že pri dveletnem otroku. Zadeva se zapleta predvsem zato, ker znanost še ni uspela natančno definirati, kaj sploh so človeške sposobnosti in kako sistem razmišljanja pri ljudeh deluje.

»UI še vedno meri na človeško raven inteligence. Ultimativni cilj je ustvariti računalniške programe, ki bodo sposobni reševati probleme na enak način kot ljudje,« pravi profesor McCarthy. »Nekateri raziskovalci menijo, da lahko raven človeške inteligence pri strojih dosežejo s pisanjem velikega števila programov. Na srečo pa večina UI znanstvenikov še vedno verjame, da so za napredek potrebne sveže ideje – kar pa seveda tudi pomeni, da ne moremo predvideti, kdaj bomo dosegli zastavljen cilj.«

Naslednje veliko področje, ki bi lahko omogočilo revolucijski preskok, je uporaba biološkega materiala pri izgradnji računalnikov. Zakaj bi sestavljali vrhunski računalnik, ko pa lahko uporabimo DNK in "vzgojimo" svojega? Vendar je to že druga terna, o kateri ste brali v PCF 1. Kdaj? Ne prej kot v roku 30 let, če je verjeti profesorju Rodneyju Brooksu, vodji UI laboratorija na vodilni univerzi s področja UI, Massachussets Institute of Technology.

PCF

UI NA SREBRNEM PLATNU

2001: A Space Odyssey

Kubrickov računalnik HAL 9000 predstavlja številne značilnosti, ki so še vedno v domeni raziskav, pa čeprav je leto 2001 za nami. HAL zmore razumeti človeški jezik, z logiko je na ti, pa tudi s prepoznavanjem slike in okolja nima težav.

Blade Runner

V epu Ridleya Scotta smo ljudje ustvarili človeške klone, ki jih uporabljamo za delo na kolonijah. Če se kateri vrne na Zemljo, zadevo uredi Blade Runner, policaj, katerega naloga je izklapljanje replikantov. Bolj kot na samo tehnologijo se osredotoča na moralno dilemo: ko stroji dosežejo enako stopnjo inteligence kot ljudje, ali bodo imeli tudi enake pravice?

Terminator

Eden izmed filmov, ki obravnava črni scenarij – bodo roboti nekega dne terminirali človeštvo? Kiborg pripotuje iz prihodnosti z nalogo ubiti žensko, katere življenje bo v prihodnjih letih igralo pomembno vlogo. Kako ustaviti kiborga, ki je ultra-inteligenten, obenem pa močan kot vol in skorajda neuničljiv?

Bicentennial Man

Prikazuje življenje androida (Robin Williams), ki ga je družina kupila v gospodinjske namene. Družina kmalu ugotovi, da Andrew premore čustva in v zgodbi, ki prikaže celi 2 stoletji, si android na koncu izbori pravico, da ga prepoznajo za človeka. Ne sicer med boljšimi, vendar ponuja še en pogled na moralno vprašanje *Blade Runnerja*.

Matrix

Kultni film nove generacije prikaže svet, v katerem so stroji zasužnjili ljudi. Tako nas gojijo na velikanskih plantažah, kjer iz posameznikov črpajo življenjsko energijo za lastno napajanje, medtem ko nas prepričajo, da je navidezni svet, v katerem živimo, edina resnica. Nadaljevanje nestrpno pričakujemo, tako zaradi posebnih učinkov, kakor tudi zaradi nadaljnjega razpleta zgodbe.

A.I.

Film, po izidu katerega je UI znova na naslovnicah časopisov. Steven Spielberg je posnel film, ki temelji na dveh desetletjih stari ideji Stanleya Kubricka, prikazuje pa življenje 11-letnega androida Davida. Tudi *A.I.* je poln moralnih vprašanj, David pa se v njem odpravi na s čustvi nabito popotovanje, na katerem se želi dokazati kot nekaj več, kot le stroj.

DIGITALNI DJ-JI

Stanejo več sto tisoč tolarjev manj in ne trpinčijo gramofonske igle. Pa bodo PC-ji kdaj zamenjali človeške DJ-je? In kako vedo, kateri komad naj predvajajo?

Besede: **Ian Harris**

Žurerji se odločajo za obisk klubov glede na to, kdo se nahaja za mešalno mizo. Ampak, ali se bo to spremenilo, ko (če) bodo DJ-ji digitalni?

Potrebna so leta, da se naučite spretnosti DJ-ja. Se bo sploh še kdo trudil s tem, ko PC-ji izpopolnijo tehniko?

Na stotine plesalcev skače po plesišču, medtem ko se iz zvočnikov širi tako glasna glasba, da jim ušesa že krvavijo. Vzdušje je vedno boljše, saj je sladka house glasba odlično izbrana in strokovno mešana. Ampak, naenkrat vse utihne. Čas za pijačo? Požar na stranišču? Ne, sesul se je DJ.

Strokovnjaki za umetno inteligenco pri HP-ju so zadnja tri leta delali na razvoju računalnika, ki bi bil sposoben popolnoma zamenjati DJ-je. Njihov sistem ne bo le mešal skladb, temveč se bo tudi odločal, katere bo zaigral ob katerem času. Imenuje se HPDJ in ga razvijajo v Bristolu, v Veliki Britaniji.

Priskrbite mu kup datotek WAV in program jih bo analiziral ter se na podlagi tega odločil, v katerem vrstnem redu jih bo predvajal in na kateri točki jih bo zmešal. Nekaj trenutkov za tem bo izpljunil precej večjo datoteko WAV, ki vsebuje vse datoteke v eni sami, lepo sestavljeni skladbi. »Vi mu boste povedali, kako naj kombinira glasbo,« pravi izumitelj Dave Cliff. »Lahko mu naročite, naj sestavi nekaj skladb za ogrevanje, ko se tempo počasi pospešuje, ali pa naj sestavi glasbo za ohlajanje proti jutru, ko se tempo umirja. V bistvu mu lahko podate navodila za predvajanje glasbe na preprost način – z miško vlečete črto po zaslonu.«

Gre za prvi tovrstni program, ampak najprej se vprašajmo, zakaj podjetje, kakršno je HP, sploh izdeluje robo-DJ-je? »Projekt je zrasel iz našega zanimanja v digitalne medije,« pravi Cliff, ki drugače tudi sam "rola" kot DJ. »Največjo rast na področju posnete glasbe dosegajo CD-ji, ki so jih ustvarili DJ-ji, kot so Judge Jules in Pete Tong. Zato sem pomislil, 'ali ne bi bilo super, če bi HP-jevi zapisovalniki CD-jev lahko počeli natanko to?' Če na svoje CD-je snemate veliko plesne glasbe, potem se soočate s težavo, da se med njih vedno vrine premor.«

Gospodar ritma

HPDJ najbolje deluje z ritmično plesno glasbo – priljubljene zvrsti so house, trance in techno, v katerih so skladbe zasnovane okoli enakomernega ritma. »Trenutna različica bi se hitro zmedla ob čemer koli z nepravilnimi ritmičnimi vzorci. Če bi ga poskusili uporabiti za predvajanje hip-hopa, bi ga to le zmedlo,« pravi Cliff. »Ampak to je predvsem zato, ker tem vzorcem nismo posvetili dovolj časa. Gre za težavo, ki bi jo lahko razrešili, če se je lotimo.« Cliff je sistem prvič preizkusil že pred 18 meseci v majhnem nočnem klubu v Londonu. Najprej je glasbo pol ure predvajal pravi DJ, ki je nato le stal za pultom, medtem ko so lastniki kluba predvajali iste skladbe, ki jih je zmešal HPDJ.

TECHNICS PROTI WINDOWS

Kako se računalniki primerjajo z najsodobnejšimi gramofoni?

CROSSFADE

KAJ JE? Prekladpljanje ene skladbe v drugo s pomočjo mešalne mize.

GRAMOFONI: Postopoma premaknite drsnik z ene strani na drugo. Sliši se obupno, če to storite prehitro ali prepočasi.

WINDOWS: Uporabite vtič "Crossfade" za *WinAmp* za postopno preklapljanje med skladbami na seznamu. Lahko nastavite hiter dvosekundni preklop ali pa gargantovsko izkušnjo, dolgo več kot minuto. Vendar pazite – počasen preklop se lahko sliši bedno.

BEAT MIXING

KAJ JE? Mi ne damo samo plošč na gramofone, trdijo DJ-ji – mi jih mešamo. Ali lahko računalnik zadene bistvo črne magije?

GRAMOFONI: Precej težko. Medtem ko se ena pesem predvaja, poslušajte drugo na slušalkah in poskusite ujeti enak ritem. Ko vam uspe, počasi preklopite z ene plošče na drugo.

WINDOWS: Uporabite *DJ Mix Lite*, ki analizira število udarcev na minuto (BMP) vsake skladbe in ju nato odlično zmeša. Pnhranili ste 3.000 Evrov na noč.

www.mp3machine.com/software/DiscoMobile

KOMIČNI VLOŽKI

KAJ JE? Najboljši DJ-ji predstavljajo skladbe z mojstrskimi govornimi vložki. "Greeemo nazaj v 70!" "Ta pa je za vse raaaaaperje."

GRAMOFONI: Pritisnite gumb za govor in zgrabite mikrofon. Prepričajte se, da ste vpadli v najboljšem trenutku ter uporabite slog Jimmyja Savilla

WINDOWS: Nabavite *DJ Amp*, vtič za *WinAmp* ki ustvari nekoliko živčen glas podoben papigi. "Skvik. Res odlična pesem. Naslednji je Shabba" in tako naprej ...

NORI UČINKI

KAJ JE? Popačenje basov, posnemanje Cherinega glasu ali uporaba drugih učinkov, medtem ko glasba igra. Nekaj, s čimer se DJ-ji zabavajo med vrtenjem, praktično.

GRAMOFONI: Potrebovali boste vrhunsko mešalno mizo, ki stane med 80 in 100 tisočakov. Dobili boste morje gumbov, drsnikov in stikal za filtriranje različnih delov zvoka.

WINDOWS: Že sam *WinAmp* vsebuje večje število učinkov, tona več pa je na voljo na naslovu **www.winamp.com**. Najbolj priljubljena ta hip sta *DFX* in *Frohmage*.

SCRATCHANJE

KAJ JE? "Zka – zka – zka" Klasičen trik DJ-jev, ki je všeč samo ušesom tistega, ki ga izvaja.

GRAMOFONI: Premikajte ploščo naprej nazaj – med predvajanjem.

WINDOWS: Nabavite *Virtual Turntables*, program, ki z grafiko na zaslonu simulira trike, ki jih je sposoben izpeljati pravi DJ. S preprostim premikanjem miške boste prišli do tega groznega zvoka.

http://carrot.prohosting.com

Nato so naredili raziskavo med obiskovalci in več kot tretjina ljudi sploh ni opazila nobene razlike.

Program je takrat vzdignil veliko prahu in zanimanja, ampak popularni angleški DJ Judge Jules je bil kritičen. Cliff razlaga: »Z vso pravico je povedal, da program v bistvu ne počne tistega, kar bi moral početi pravi DJ in ne reagira na publiko. Pravi DJ bo verjetno na začetku uporabil tri skladbe, ki jih je izbral že prej in dve skladbi pustil za konec, za tisto, kar predvaja med tem časom, pa se v večini primerov odloči na podlagi odziva občinstva. Težava je v tem, da je HPDJ vzel skladbe, jih zmešal in jih pričel predvajati – če bi se plesišče medtem izpraznilo, program tega ni mogel vedeti in bi nadaljeval s pripravljeno glasbo.« Cliff in njegovo moštvo so se odločili odzvati se na kritike ter so HPDJ-ju vgradili lastne oči in ušesa. A ko so se odločili, da ga bodo naučili, kako zadovoljiti plesalce, se je to izkazalo za neprimerno težavnejšo nalogo, kot je bilo preprosto ustvarjanje skladbe.

Kristalna krogla

Prva ideja je bila razpostaviti senzorje (veliko slednjih) po klubu, na podlagi katerih bi potem sistem izvedel, če je ljudem glasba všeč. »Najprej sem uporabil tehnologijo, kot so na pritisk občutljive blazinice v tleh plesišča, ki so zaznavale plesanje, infrardeči žarki, ki so "prešteli" število rok, dvignjenih v zrak, in natančne termo-kamere, ki so zaznavale temperaturo plesalcev in število plesalcev na plesišču.« A še preden je ta ideja zapustila projektni studio, so Cliffovi kolegi želeli dvigniti nivo. »Nato smo spoznali, da moraš biti pozoren tudi na dogajanje v drugih delih kluba. Ni slabo, če imaš recimo 10 ljudi na plesišču, medtem ko jih je v celotnem klubu 11.« Tako so se Cliff in njegovi možje odločili postaviti kompleksen sistem senzorjev, ki bodo pokrivali vse dele kluba – od stranišč do bara. Nato so ugotovili, da bi bilo ožičenje celotnega prostora predrago za večino klubov.

Za tem so zasnovali načrt, po katerem bi vsem obiskovalcem ob vstopu posodili Bluetooth zapestne ure in plesalce preverjali na ta način. »Ustvarili smo bio-občutljivo uro, ki spremlja dihanje, utrip in premikanje tistega, ki jo nosi – tako bi naš sistem v vsakem trenutku vedel, kdo pleše. V bistvu lahko nadzorujemo tudi njihov položaj v klubu, saj nam Bluetooth daje inteligentne možnosti, kot je na primer zaznava položaja.« Navsezadnje bi s takšnim nadzorom takoj ugotovili tudi to, če ima kateri izmed obiskovalcev zdravstvene težave.

Ampak ravno ko je HP želel patentirati zadevo, so se cilji znova premaknili. »Spoznali smo, da je neumno ugibati, ali je ljudem všeč glasba na podlagi nadzora srčnega utripa. Zakaj ne bi na uro dodali nekaj gumbov, ki bi jih uporabili za glasovanje? Ko ti je glasba všeč, pritisneš na določen gumb. Na koncu koncev bi lahko imeli vse te glasove, ki bi se neprenehoma zbirali v računalniku, na podlagi katerih bi sistem lahko predvideval, kaj se dogaja na plesišču in to je resnično najčistejša možna oblika izbiranja glasbe.«

Nadzor nad množico

Vendar še vedno obstajajo težave, ki jih je potrebno rešiti, preden se HPDJ prične pojavljati v klubih. Cliff se še vedno ni odločil, kolikšen odstotek ljudi mora sovražiti glasbo, da se jo sistem odloči zamenjati. »Če bomo čakali, da se to povzpne na 50 odstotkov, potem to ni ravno najbolje. Prav tako je težava v tem, če le kakšen odstotek vseh obiskovalcev kluba glasuje za glasbo – tudi to je lahko problematično.« Cliff pravi, da je še nekaj manjših težav, na katerih trenutno delajo. »Predstavljajte si, da v klub pride gruča motoristov, ki so resnično 100 % za death metal, istočasno pa se v klubu znajde skupina ljudi, oblečenih v farmerje, ki jim je všeč country glasba. 50 odstotkov glasov si želi Anthtrax, 50 odstotkov pa Dolly Parton.« Kako bo HPDJ reagiral v tem primeru? »Mislim, da ne bi mogel. Ampak, tudi živ DJ ne bi mogel. V večini klubov obiskovalci vedo, kakšno zvrst glasbe lahko pričakujejo.« Kljub temu pa se HPDJ odloča, da

ZAVRTI FM

Želite svetu predstaviti svojo glasbeno zbirko? Postanite internetna radijska postaja.

SHOUTCAST

www.shoutcast.com

Shoutcast je na *WinAmp* zasnovan glasbeni sistem, ki vam omogoča postaviti radijsko postajo s pomočjo PC-ja. Deluje tako, da predvaja MP3-je. Na voljo je tisoče oddajnikov in milijone poslušalcev, vse lahko storite od doma, programska oprema pa je popolnoma brezplačna.

LIVE 365

www.live365.com

Še en sistem, ki vam omogoča postaviti spletno radijsko postajo. Sicer morate plačati bogastvo, da se znebite reklam, ampak če boste predvajali svojo oddajo o izdelavi vaz iz keramike za novičarsko skupino rec.ceramics, bo dobra tudi brezplačna različica.

ICECAST

www.icecast.org

Icecast je spletni sistem za predvajanje, ki temelji na MP3-jih. Omogoča praktično vsakomur, da na internet pošlje glasbo, ki jo bo poslušalo toliko ljudi, kolikor jih pač lahko gosti pasovna širina oddajnika. Gre za še eden dodatek za *WinAmp*, tako da ne potrebujete posebne opreme, da bi ga zagnali.

UČINKI Z VSO SILO NAPREJ

Glasba? Zakaj ne bi prikazali tudi slike?

Gotovo že veste, da je na voljo dobesedno na stotine grafičnih dodatkov za *WinAmp*. Vzorci, ki jih prikazujejo, so podobni psihedeličnim osciloskopom, ki se premikajo in stapljajo v skladu s predvajano glasbo. Delujejo na enakem principu kot grafični izenačevalniki na glasbenih stolpih, ampak namesto utripajočih LED lučk prikazujejo nekaj bolj naprednega – od kozmičnih oblakov, do vesoljskih planetov. Vendar le, če boščite dovolj dolgo. Najbolj priljubljen dodatek je *Ge-Force*, ki so ga leta 2000 pretirano uporabljali na televiziji in na različnih prireditvah. Nekateri klubi že uporabljajo vizualizacijo za zabavo gostov, nekega dne pa bodo takšne zadeve najbrž vgrajevali v radijske oddajnike, mobilne telefone, predvajalnike MP3 ali avtomobilske števce. Drug znan dodatek je *Geiss*, ki ga je programiral 25-letni Andy O'Meara. Odkar je *Geiss* dosegel takšen uspeh, je Andy dobil ponudbo za zaposlitev v razvojnem oddelku Appla, ponujena so mu bila raziskovalna mesta številnih ameriških univerz in možnost, da dela na vizualnih učinkih med naslednjo svetovno turnejo pop zvezdnika Seala. Vendar je O'Meara moral vse to zavrniti, saj se trenutno nahaja na petletnem služenju v ameriški vojni mornarici. "Če ne bi bil v mornarici, bi bil na turneji s Sealom," je povedal za Wired News. "Ali sem potrt zaradi tega? Seveda."

ŠEST NAJBOLJŠIH

VALENTINE DANCER (3.069 KB)
www.wildtangent.com
Obdarjena plesalka se bo na vašem zaslonu zvijala ob zvokih vaše glasbe. Odlična grafika in dobre plesne poteze.

GEISS (151 KB)
www.geisswerks.com
Odlična grafika v realnem času. Pritisnite preslednico za preklop med zaslonI in vrstami psihedeličnih učinkov.

ACIDSPUNK (183 KB)
http://soren.rhk.dk
Ravno ko se vaše oči navadijo na en hipnotični učinek, se prične drugi. Večkrat uporabljan tudi na televiziji.

MILKDROP (325 KB)
www.geisswerks.com
Hipnotični grafični dodatek, ki vas bo gotovo prevzel. Potrebuje 3D kartico, ampak pri ločljivosti 1.024 x 768 resnično izgleda prelepo.

B-PLUGIN (176 KB)
suckho@cc.tut.fi
Veliki vreli kozmični vulkan. V bistvu se ne spreminja prav veliko, a če ga izberete za zabavo, bo očaral vaše goste.

R2EXTREME (2.259 KB)
http://r2.rabidhamster.org
Zelo profesionalna vizualizacija, ki se počasi prebija skozi 20 odštekanih prizorov in vas popelje na hipnotično popotovanje.

bo sproti osrečeval množico – ko ugotovi, da z glasbo niso zadovoljni, bo zamenjal skladbo ali pa nekoliko spremenil zvrst glasbe. Ampak, kako bo vedel, katero skladbo naj izbere?

Cliff izhaja iz raziskovanja umetne inteligence, delal pa je na genetičnih algoritmih, ki si izposojajo ideje iz naravnih razvojev stvari, na podlagi katerih lahko računalniški sistemi sami ustvarjajo stvari. Tako je uporabil sistem genetičnih algoritmov, ki ne samo da HPDJ-ju omogoča, da se odloči, katero glasbo bo predvajal, temveč mu celo daje možnost ustvarjanja lastne glasbe! »Ko smo preučevali ta sistem glasovanja, smo spoznali, da nismo omejeni le na predvajanje že posnete glasbe. Računalniku lahko določimo, da naj sproti meša obstoječe skladbe ali pa sproti komponira novo glasbo.«

Ustvari sam

Da so ga naučili, ni bilo potrebno veliko časa, saj je vsa plesna glasba precej preprosta. »Če pogledate plesno glasbo, ugotovite da so stvari ustvarjene po nekakšnih formulah. V rednih intervalih se pojavi nov zvok ali slog in tri tedne za tem odidete do trgovine s CD-ji in ugotovite, da se v prodaji nahaja že 30 skladb različnih izvajalcev, ustvarjenih po enakem kopitu. Uspešni zvoki se prebijejo med tisoči plošč v prodaji, neuspešni zvoki umrejo. Naš sistem ustvarja nove skladbe, ki so ustvarjene s pomočjo obstoječih delov glasbe, ki velja za dobro. Potem ko občinstvo glasuje, sistem na podlagi tega ustvari različne variante glasbe.« HP načrtuje, da bo še pred koncem poletja preizkusil sposobnost HPDJ-jevega sprotnega komponiranja glasbe na ta način, da ga bo postavil za mikrofon internetne radijske postaje in mu zaupal predvajanje vse glasbe.

Vse je to lepo in prav, ampak poglejmo odkod DJ-ji sploh izhajajo. Plemenita veščina posajanja plošč na gramofone se je pričela leta 1943, ko je 17-letni glasbeni fanatik najel sobo nad delavskim klubom v Yorkshiru v Veliki Britaniji in tam ustvaril prvi disko na svetu. Njegovi prijatelji so mu plačevali majhen znesek, da so lahko plesali na zvoke skladb, predvajanih z njegovega gramofona, povezanega na klasičen radijski sprejemnik Marconi. Njegovi zvočniki so zdržali samo do devetih zvečer, ampak mladi Jimmy Savile je s tem zaslužil svoj prvi denar in tako postal prvi DJ na svetu. »Brez najmanjšega dvoma, jaz sem prvi svetovni DJ,« pravi Jim. »In tukaj govorim o organiziranju plesov, na katerih se glasba predvaja s plošč in s tem služi denar.« Radijski DJ-ji so se na sceni znašli že leta 1907, ko je izumitelj triode, Lee DeForest, iz svojega newyorškega laboratorija predvajal uverturo Williama Tella, ampak Saville je bil prvi, ki je plošče vrtel v živo. »Ideja je bila odlična, ampak nihče razen mene ni menil tako. Mučil sem se celih 10 let, nosil svojo gramofonsko opremo po celotnem okraju, vendar nisem prišel nikamor.«

DJ-janje ("moj izum", kot ga imenuje Savile) pa se je razvilo šele takrat, ko je tip s platinastimi lasmi postal direktor lokalnega plesišča in prisilil zaposlene, da so namestili gramofone. »Ko sem prišel, sem našel tipa, ki je gramofon nameščal v sistem razsvetljave. Rekel sem mu: 'Ne, ne tja – na oder!' On pa je odvrnil, 'Ampak, saj to je gramofon.'« Tehniki so se še bolj čudili, ko je Savile zahteval, naj združijo dva gramofona. "Dejali so, 'Ti gramofoni se ne kvarijo, potreboval boš samo enega.' Jaz pa sem jim rekel, 'Ne,

ROCKET NETWORK

Internetna aplikacija, ki omogoča studijsko snemanje ljudem po vsem svetu.

Vsakdo ve, da je pri izdelovanju glasbenih uspešnic veliko pomembnejša postprodukcija, ki popravlja zvoke, kakor šimpanz, ki vpije v konzervo. Zahvaljujoč novi PC aplikaciji pa lahko producent in pevec delata na skladbi, ne da bi se sploh kdaj srečala. Rocket Network je sistem, ki omogoča več ljudem, da istočasno delajo na skladbi preko interneta. Sicer je namenjen članom glasbene industrije, vendar ga lahko uporabijo tudi navadni smrtniki, kakršni smo mi: API je vgrajen v priljubljeno programsko opremo *Logic Audio Platinum, Cubase VST* in *DigiDesign ProTools 5.2*. Snemanje se prične s prazno matrico. Vsak sodelujoči dela na svojem delu pesmi – vokali, klaviatura, mehiška harfa, kar koli – in nato svoje delo pošlje na strežnik Rocket Network, kjer ga zaključi. Nato okno za klepet združi vse sodelujoče, kjer lahko producent zahteva ponovitve ("Bas je preslaboten, Jože ... Bolj z občutkom, Domagoj.") Produciranje popularne glasbe preko interneta se morda sliši nekoliko preveč tehnološko in le še ena modna muha časa pika-com, ampak sistem že uporablja večina velikih založniških hiš. Columbia Pictures je zaključevala prihajajoči film in so potrebovali skladbo za zvočno podlago. Raper Wyclef Jean je produciral zadevo v londonskem studiu Planet Audio in je moral skladbo oddati v treh dneh. Uspelo mu je z uporabo Rocket Networka, preko katerega se je povezal s producenti v njegovem studiu v New Yorku.

Rapper Wyclef Jean s svojo ekipo sodeluje preko interneta.

medtem ko ljudje plešejo na glasbo, ki jih predvaja ta gramofon, jaz pripravljam ploščo na tem gramofonu.' Tip me je čudno pogledal in rekel, 'Hudirja, kaj se jim res tako mudi?'

Jim bo zmešal

In tako je Savile leta in leta stal na odru, občinstvu predvajal plošče in postal tip, ki je s plesalci pogosto komuniciral in si izmenjeval šale in dovtipe. Na njih je vplival s predvajanjem različnih skladb, a z zelo različnimi razlogi od teh, ki jih imajo sodobni DJ-ji. "Bil sem tudi šef kluba, veste, tako da sta bila obnašanje ljudi in varnost zame zelo pomembna. Moj klub je bil v tistem času zelo priljubljen in nihče ni želel oditi domov pred koncem. A če se je plesišče zapiralo ob 11 uri zvečer in bi kakšnih 1.000 ljudi ostalo na njem do samega konca, bi se v garderobi gotovo zgodili umori. Tako sem ob pol enajstih predvajal nekaj skladb, ki jih ljudje niso marali. Obiskovalci so pogledali na uro in porekli, 'Bolje bo da grem, če želim ujeti avtobus.'" Savile je zadel terno. Povišali so ga v direktorja vseh lokalov v verigi in čez nekaj let je več kot 400 DJ-jev v istem podjetju kopiralo njegovo formulo in jo uporabilo po celi državi.

Napake vinila

Če se vrnemo v sedanjost in današnje klube, ugotovimo da se zadeve le niso toliko spremenile. Pozna 80. so bila priča eksplozije novih zvrsti plesne glasbe, ampak Savilov sistem gramofonov, vinilnih plošč in DJ-jev na odru je dandanes bolj oboževan kot kadar koli prej. Ali torej ni že skrajni čas, da DJ-ji pošljejo plošče na smetišče zgodovine in namesto njih pričnejo uporabljati elegantne MP3-je? Za to obstajata dva poglavitna razloga. Prvi je prenosnost: medtem ko velikanska škatla za plošče sprejme do 70 plošč, majhen in seksi notesnik lahko shranil na zilijone skladb. Potem je tukaj tudi hitrost prejemanja nove glasbe. DJ-ji seveda želijo ostati na tekočem z najnovejšimi skladbami in vedno tarnajo, da ne morejo najti najnovejših izdaj plošč – v bistvu gre za arhaični problem, saj se velika večina nove glasbe znajde na internetu

>> Pozna 80. so bila priča eksplozije novih zvrsti plesne glasbe, ampak Savilov sistem gramofonov, vinilnih plošč in DJ-jev na odru je dandanes bolj oboževan kot kadar koli prej

le nekaj dni po izidu. Znano je, da kar nekaj DJ-jev nalaga najnovejše promocijske različice s strani, kakršna je **groovetech.com**, nato pa da skladbe vrezati na posebne prazne vinilne plošče, s katerih lahko glasbo predvajajo le nekaj desetkrat. Če bi uporabljali MP3-je, bi jih lahko naložili takoj ob izidu in jih predvajali z notesnika. Po drugi strani pa imajo tudi vinilke svoje prednosti. Gramofon omogoča veliko boljši nadzor nad skladbami, omogoča mešanje dveh skladb, prenehanje predvajanja ene skladbe, medtem ko druga skladba še vedno igra, ne smemo pa pozabiti niti na napredne trike, kakršno je scratchanje. In ne samo to, predvajanje skladb z računalnika ne bi več bilo, no ... DJ-janje. Še vedno gre za to, da če se pojavite s kupom plošč in gramofoni, ste DJ, če pa se pojavite z nozesnikom, ste navaden navidezni džuboks.

Najboljša izbira

Scena torej potrebuje nekaj, kar bo kombiniralo vse vrline vinilk z MP3-jevo prenosljivostjo "kupi ga, naloži in speci". Nekaj takšnega, kot je *FinalScratch* – nov sistem, ki omogoča predvajanje datoteke MP3 s pomočjo gramofonov. Njegov namen je vinilne fanatike odvaditi od obsedenosti s ploščarni, in sicer tako, da gramofone poveže s PC-jem. Na svoja dva navadna gramofona postavite posebni plošči in nato avdio izhod povežete na svojo zvočno kartico. Zvok igle vašemu PC-ju nekaj stokrat vsako minuto sporoča, kaj naj počne s skladbo, ki jo predvaja. Ko boste torej premikali iglo, se bo

Gospod Jams je bil prvi svetovni DJ – in ne bo nam dovolil, da bi ga pozabili.

PREDVAJALNIKI MP3

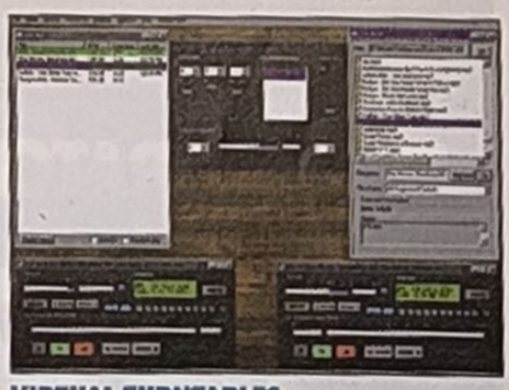
Kateri predvajalnik boste izbrali, če prirejate zabavo?

WINAMP
www.winamp.com

Koliko vtičev in dodatkov? Na stotine in vsi so brezplačni. Na voljo so dodatki za DJ-je in zvočne učinke, kakor tudi kup dodatnih menijev, oken ter seveda vizualni učinki, ki zagotavljajo trance vzdušje.

WINDOWS MEDIA PLAYER
www.microsoft.com

Ne ravno naš priljubljen program, ki bi raje videl, da vso glasbo najprej pretvorite v WMA. Hvala lepa. Ne ponuja brezplačnih dodatkov, vgrajena orodja za vizualizacijo in zvočne učinke pa so obupna.



VIRTUAL TURNTABLES
http://carrot.prohosting.com

Predvajalnik MP3, ki omogoča scratchanje vaših skladb. Podpira spreminjanje videza, na voljo pa je tudi lepo število brezplačnih dodatkov. Zna avtomatično mešati skladbe, premetena možnost auto-DJ pa bo poskrbela za brezskrbno zabavo.

TECHNO GLASBA

HP je svoj sistem računalniškega DJ-ja preizkusil le enkrat in velik del je še vedno v fazi načrtovanja. Takšen bo videti nočni klub prihodnosti, ko bo zadeva končana.

DJ OBVLADA SITUACIJO
Računalniški DJ morda ne razume, kaj predvaja, vendar iz "izkušenj" ve, kakšen vpliv bo imela vsaka skladba na plesalce. Na disku ima shranjenih na tisoče MP3-jev in spremlja situacijo med obiskovalci, na podlagi katere se odloči, kaj bo predvajal. Njegov algoritem za mešanje mu omogoča mešati skladbe brez izgube ritma.

BAR
Vodja kluba lahko programira DJ-ja, da predvaja nekaj dolgočasnih melodij in tako opogumi obiskovalce, da obiščejo bar. Morda se sliši v slogu *Theme Parka*, ampak znano je, da DJ-ji to počnejo že dolga leta.

ZAPESTNE URE
Ljudje nosijo ure, ki DJ-ju prenašajo informacije. To mu pove, koliko ljudi pleše, njihovo telesno temperaturo in pulz, na podlagi česa bo vedel, ali maksimalno žurirajo ali se ohlajajo.

PLESIŠČE
Če PC DJ opazi, da se plesišče prazni, bo zaigral nekaj skladb z ženskimi vokali, s čimer bo privabil nazaj dekleta – saj dekleta pripeljejo fante. To bo storil tudi če opazi, da plešejo samo fantje.

OHLAJANJE
PC DJ bo moral paziti tudi, da ne bo predolgo predvajal razbijaške glasbe. Smrti, ki jih povzroči ekstazi, ponavadi prihajajo zaradi pregrevanja plesalcev – zato DJ-ji dajejo plesalcem priložnost, da se ohladijo ob mirnejših ritmih.

FINAL SCRATCH – KAKO DELUJE

Kako vrteti kot pravi DJ z MP3-ji

KJE IMAŠ OPREMO?

PRVI KORAK

FinalScratch omogoča predvajati datoteke MP3 preko gramofona. Deluje z vsemi vrstami gramofonov – potrebovali boste le program *Final Scratch* in dva posebej izdelana kosa vinila. Določite MP3-je, ki jih bodo predvajali različni deli plošče in vaš notesnik bo vedel, kateri del skladbe naj predvaja, ko bo poslušal podatke, ki jih oddaja gramofon.

ZAIGRAJ NA PRAVE STRUNE

DRUGI KORAK

Plošče lahko scratchate naprej in nazaj in obračate kolikor gumbov zaželite – program bo vedno predvajal pravi del skladb MP3, ker v vsakem trenutku nadzira, kaj se dogaja na gramofonih – izjema so seveda morebitna sesutja sistema.

NAJ ŽIVI DJ

TRETJI KORAK

Final Scratch bo velika uspešnica pri DJ-jih, saj jim bo omogočil prenašanje praktično neomejenega števila plošč na notesniku (vključno s tistimi, ki jih naložijo z interneta), hkrati pa bodo še vedno videti kot pravi DJ-ji, ker jih bodo vrteli preko gramofonov.

OD KOD PRIHAJAJO PLOŠČE?

In kako za vraga jih izdelujejo.

Najbrž je vsaka plošča, ki jo kupite, izdelana tukaj – v češki tovarni, ki se nahaja na obrobjih Prage. EMI je pred dvema letoma zaprl svoje lastne tovarne in tako pustil nekaj manjših tovarn za izdelovanje plošč. Ko so se te soočale z zalogo 12 milijonov velikih plošč, so izdelavo le-teh v večini primerov prepustile tej velikanski tovarni v češkem mestecu Lodenice. Tako torej nastajajo plošče:

1. Granule vinila prispejo v tovarno, kjer jih stopijo v gosto pasto, ki jo nato vlijejo in ustvarijo osnovni "biskvit" – neizrezano ploščo.

2. Biskvit nato ožigosajo z glavnim zapisom, in sicer z uporabo 110 ton pritiska, nato pa ga drugi stroj obreže in ohladi z vodo.

3. Razmak med črtami na plošči je širok manj od debeline človeškega lasu.

4. Vinilne plošče se večkrat reciklirajo, tako da se neprodane plošče znova stopijo in iz njih ustvarijo nove.

premikala tudi vaša glasba na računalniku. Scratchajte in PC bo storil natanko to ter proizvedel odličen zvok, s katerim lahko razkazujete svojo tehniko DJ-janja. "Vaš računalnik se spremeni v vašo škatlo za plošče," trdi brošura. "*FinalScratch* vam omogoča mešanje digitalnih skladb in nadziranje le-teh s pomočjo katerihkoli DJ gramofonov. Med mešanjem vam sploh ni potrebno skrbeti za računalnik. Posebej izdelane plošče *FinalScratch* se lahko uporabljajo za predvajanje in mešanje digitalnih pesmi, kot so MP3, WAV ali glasbeni CD-ji." Sistem se je pravkar pričel prodajati in zanj bodo navdušenci v prosti prodaji odšteli 800 ameriških zelencev (okrog 200 tisočakov), ampak zvezdniški DJ Richie Hawtin uporablja *FinalScratch* v klubih že več kot eno leto in je poln hvale na njegov račun. "Gre za odličen izdelek, zaradi katerega mi ni potrebno ves čas nositi naokrog moje škatle s ploščami. Mislim, da bi se zadeva lahko prijela, saj DJ-janju ne odvzame nobene spretnosti – zato pa vas odreši oslovskega posla prenašanja plošč."

Če se vam ideja uporabe analognih gramofonov za nadzor nad MP3-ji zdi bolna, pa boste morda bolj dovzetni do notesnika, ki poganja *WinAmp*. In natanko to počne tehnološko zaveden DJ Jyoti Mishra iz Derbyja v Veliki Britaniji, ki je leta 1997 pod imenom White Town dosegel prva mesta svetovnih lestvic s skladbo *Your Woman*, ki jo je napisal kar na svojem domačem PC-ju.

Tip z Dellom

Čeprav mu uspeha ni uspelo ponoviti, pa še vedno uporablja računalnike in kot DJ predvaja glasbo s svojega notesnika. Množice zabava s pomočjo Dell Inspiriona, izvoda *WinAmpa* in več kot 10 Gb MP3-jev. "Ljudje pravijo, da MP3 ni dovolj dobre kakovosti, vendar je to beda. Vse, kar je kodirano na 128 kbps, je dobro za večino klubov. Navsezadnje imajo nekateri tako slabe zvočnike, ki so povrhu še prepojeni s pivom, da bi lahko glasbo predvajal s svojega walkmana, pa najbrž ne bi opazili razlike."

Jyoti pravi, da se MP3 DJ-janje precej razlikuje od uporabe vinilk. Za začetek, ni veliko dela, potem ko enkrat poženeš skladbo. "Preprosto stojim tam, strmim v obiskovalce in poskušam dognati, kdo so in kaj si želijo," pravi Mishra. "Ljudje v zgodnjih 20. si ponavadi želijo neodvisno produkcijo, čisti dance ali hip-hop. Prav tako opazujem kakšne majice nosijo, kaj pijejo in koliko je žensk – ponavadi plešejo samo ženske." *WinAmp* je njegovo Sveto Pismo, vendar pravi, da uporablja veliko trikov in dodatkov programu, brez katerih si ne more zamisliti predvajanja glasbe z notesnikom. Psihedelične vizualne učinke lahko predvajate na nasprotno steno kar iz PC-ja, vtič za t.i. crossfade pa omogoča preklop med skladbami brez premorov. "Lahko ga nastavite na zares hiter prehod ali pa jih mešate več kot minuto, kar je bolj primerno za počasnejše pesmi."

Zapleši ob notesniku

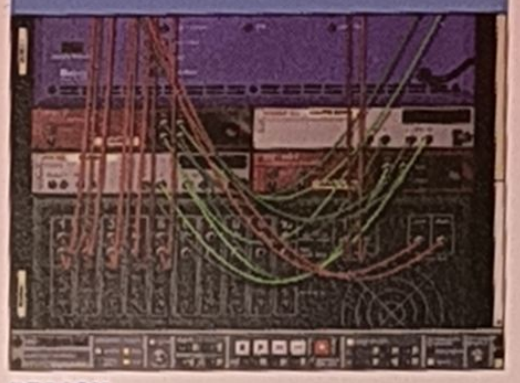
Ena izmed težav predvajanja glasbe iz računalnika je nevarnost sesutja sistema. Mishrin notesnik poganja Windows ME, saj so se Win 98 pokazali za preveč nestabilne in so zaradi upočasnitev včasih povzročali zastoje med predvajanjem.

DJ-janje z notesnikom je vsekakor lažje, ampak – ali ga ljudje še vedno jemljejo resno? "Star sem 35 let in sem DJ že dolgo časa, ampak zaradi renesanse vinilk, mulci vihajo nosove nad MP3-ji. Na srečo pa je precej 35-letnikov, ki so že siti plošč in želijo slediti novi tehnologiji. Ne maram kulture, v kateri DJ-je častijo kot bogove in zato pravim – pozabite na gramofone. Ne želimo več porabiti let v svojih spalnicah, kjer bomo vadili trike z iglami."

Morda pa je Mishrin gramofon le vmesna postaja na poti DJ-jevskega dohajanje sodobne tehnologije. Na srečo lastnikov klubov, katerim se honorarji DJ-jev zdijo previsoki, morda dokončna rešitev niti ni tako daleč. Ko se računalniki naučijo obrti DJ-janja, nas bodo najverjetneje znali nadzirati bolje, kot znamo mi njih. In kdo ve – morda boste v prihodnjih letih na poročnem slavju katerega izmed svojih vnukov le naleteli na računalniškega DJ-ja, ki bo storil pravo stvar in s seznama predvajanih skladb znal izpustiti Ansambel Bratov Avsenik. **PCF**

GLASBENO PROGRAMJE

Ustvarite lastno glasbo s pomočjo te programske opreme.



REASON

PCF 95%

Naše mnenje: "Med najboljšimi lastnostmi bi omenili odličen analogni sintetizator, odličen vzorčevalnik in izvrsten program za programiranje ritmov. Če želite ustvariti popolne in profesionalne skladbe na vašem PC-ju, potem potrebujete *Reason*. Resnično je težko povedati, kako odličen kos programja je to."

CUBASIS VST 3.0

PCF 78%

Naše mnenje: "*Cubase* je starosta računalniške glasbe in našli ga boste na računalnikih številnih spalničnih techno mojstrov. *Cubasis* je skrajšana različica programa in je namenjena glasbenikom, ki ne potrebujejo zmogljivosti celotne različice. Prinaša veliko dobrih lastnosti, vendar ni primeren za začetnike."

MAGIX MUSIC MAKER DELUXE 7

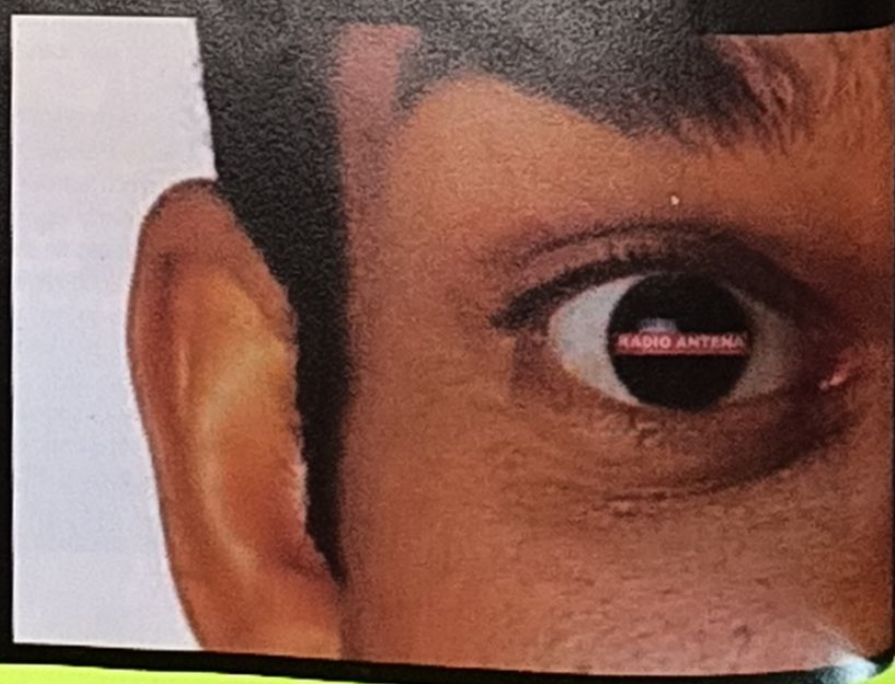
PCF 89%

Naše mnenje: "Število stikal in drsnikov je resnično skorajda neskončno. *Music Maker* prinaša odlično ravnotežje med preprostostjo uporabe in mogočnih lastnosti. Sicer boste z njim prej postali dober DJ kot pravi glasbenik, ampak če iščete natanko to, potem je v tem programu vse, kar potrebujete."

RADIO ANTENA

105.2 Mhz

Najbolj gledani radio



Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja **Ultimativni testi**

Grafične pripetije

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Ta čas pretresa grafični trg prihod svežih konkurentov nVIDII. Konkurentom Nvidii pravim zato, ker od padca podjetja 3dfx nVIDIA drži vse niti razvoja na področju grafičnih pospeševalnikov. Toda konkurenca ni spala. Nasprotno, v temnih sobanah svojih razvojnih centrov so njih znanstveniki kovali in snovali nove in nove rešitve, kako razviti grafično procesno enoto, ki bo navdušila bližnje in daljne občinstvo.

Najprej imamo tu legende 3D pospeševanja 3Dlabs. Nekoč uspešno podjetje, znano predvsem po svojem udejstvovanju na področju grafičnih pospeševalnikov namenjenih profesionalni rabi grafike. Sloveli so po veliki hitrosti, toda zaradi ozke specializacije so pridelali kar nekaj izgube. Tu pa se je pojavil velikan večpredstavnosti Creative, ki je v 3Dlabs usmeril veliko dolarsko injekcijo. Tako smo dobili P10, procesor, kateremu obljubljajo svetlo prihodnost tako na profesionalnem, kot tudi na navadnem potrošniškem področju. Kaj omogoča? Kompletno programirljive senčilnike pik in objektov, kar je tako ali tako del specifikacije DirectX 9. Creative se bo tako poslovil od sodelovanja z nVIDIO, kar pomeni večjo konkurenco na 3D področju.

Drugi v vrsti so legendarni Kanadčani, ki se pojavljajo pod imenom Matrox. Matrox je bil vedno zelo priljubljeno podjetje, predvsem pri uporabnikih 2D aplikacij. Dandanes še vedno najdete mnogo računalnikov, opremljenih z Matroxovimi grafičnimi karticami, saj so le-te nesporni prvaki v kvaliteti prikaza slike. Matrox je ideološko zavijal kar precej od glavnega toka sodobnih 3D kartic, tako da je imel na primer model G550 zmožnost in podporo v igrah precej podobno svojemu predhodniku, kar je v sodobnem razvojnem času nedopustno. Nadalje so prihajale novice, da Matrox propada in da imajo plačilne probleme. Kot se je izkazalo, so bile te novice neresnične, kajti fantje so v miru razvijali Parhelio. Parhelia je odličen izdelek, ki združuje odlično kvaliteto slike z hitrostjo sodobnih 3D pospeševalnikov. Vendar, kot boste lahko razbrali iz našega testa, ni prehitel konkurentov, kot sta Geforce 4 serija TI in Radeon 8500. Toda največji problem je oblikovanje samega procesorja, ki zaradi visoke gostote tranzistorjev ne zmore tako visoke hitrosti jedra. Pričakovati bi bilo, da bi posodobljena Parhelia v 0.13 (ali še manj) mikronski tehnologiji, z drugačno shemo jedra pometla s konkurenco.

Nazadnje pa še eni Kanadčani, ki jih poznate pod imenom ATI. V zaključku nastajanja te številke je prišla vest o prihodu njihove novosti z imenom R300. R300 je, če še ne veste, nesporni hitrostni prvak. Preliminarni testi, ki jih najdete na spletu, kažejo da je kartica neverjetno hitra. V najhujšem primeru kar do 250% od trenutno najhitrejše kartice GF4 TI4600, če je verjeti ATI-ju, pa bo kartica sposobna ustvarjati filmsko animacijo v realnem času. Prav tako ji bo pripadla ta čast, da bo potrebovala ločeno električno napajanje. Cena bo astronomska, želje po posedovanju pa ne dosti manjše. Bravo, ATI, očitno bomo k tebi zrli v iskanju tehnološke in zmogljivostne dovršenosti.

Vse skupaj pa se ne bo ustavilo s prihodom R300. nVIDIA že pripravlja posodobitev v obliki NV30. Verjeli ali ne, NV30 bo še hitrejši od vsega kar poznamo. Kaj pa cena? Zasoljena seveda, ampak kaj je 15 cankarjev v primerjavi z milijon slik na sekundo? O vojni grafičnih velikanov bomo znova poročali naslednji mesec.

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

PCFormat
Supertest

Barvni tiskalniki od 40.000 SIT do 70.000 SIT

Brizgalni tiskalniki

Svet že dalj časa ne obstaja le v črno-beli matriki, pač pa se nam razkriva v najrazličnejših odtenkih. Andrej Potočnik odkriva, da računalniške barvice niti niso tako drage.

Sprijaznite se. Ne glede na [illegible] izdelek naredite z računa[illegible] to diplomska naloga ali pa [illegible] obletnico, potrebujete tiskalnik. Ko [illegible] urejate doma, vam na kraj pameti ne pade, da bi za takšne namene uporabljali dolgočasen laserski tiskalnik. Ne, uporabili boste raje enega izmed barvnih tiskalnikov. Ta vas ne bo vezal le na sivinske odtenke, domišljija pa vam ob uporabi barvnih tiskalnikov odleti nekam na Uranovo luno. Sodobni barvni tiskalniki omogočajo odlično tiskanje tako vrhunskih fotografij, kot tudi umetniškega izražanja triletnika.

Pa vendar ni vse tako lepo, kot se (barvno) sveti. Čeprav so si tiskalniki podobni, je na tržišču ogromna razlika v kvaliteti, predvsem zato, ker podjetja skrbno predalčkajo uporabnike. Če tiskate samo dokumente, ter tu in tam kakšno risbico, vam bo prvi model čisto dovolj, toda bog vas obvaruj v primeru, da si želite natisniti prosojnico, kajti takrat morate poseči po drugem modelu, v primeru, da želite povrhu vsega še natisniti kakšno fotografijo na foto papir, morate kupiti spet čisto drug model, ki ima seveda dosti višjo ceno. Tako menijo proizvajalci, ki imajo o sebi najboljše mnenje, konkurence pa tako ali tako nimajo (potem pa svizec zavije čokolado ...). Pa ni tako. Čeprav imamo na testu samo štiri podjetja, ki izdelujejo tiskalnike, imajo ta štiri podjetja ogromno število modelov, med katerimi kar težko najdete tiskalnik po vašem okusu.

Potreba po hitrosti

Preteklo je že kar nekaj Drave od časov, ko so tiskalniki tiskali eno stran prav toliko časa, kot ste potrebovali, da ste to stran napisali. Ne, današnji tiskalniki so pravi mali dirkači, saj praktično vsi ponujajo hitrost med 10 in 20 stranmi na minuto, kar jih izenači z mnogo dražjimi laserskimi bratranci. Čeprav hitrost izpisa dramatično pade, ko se namenite tiskati v foto načinu, pa so barvni tiskalniki še vedno zelo hitri pri tiskanju navadnih črnih strani, še posebej zaradi tega, ker vam ni potrebno čakati, da se tiskalnik zbudi, segreje, spije kavo in šele nato izvrže kako pomembno naslovnico.

Kaj boste torej kupili? V Sloveniji dodobra poznamo vsa štiri podjetja. Pri Epsonu še vedno prisegajo na ločen sistem kartuš in tiskalniške glave, kar vam ponuja nižjo ceno pri nakupu potrošnega materiala (dokler vam na servisu ne sporočijo, da je potrebno zamenjati tiskalniško glavo). Canon je ta sistem še bolj izpopolnil, tako da je potrošni material še cenejši (ponovno, ko dobite obvestilo o potrebni zamenjavi tiskalniške glave, razmislite o nakupu novega tiskalnika). Na drugi strani pa podjetje HP pristaja na navidezno dražji sistem združevanja kartuše in brizgalnega mehanizma, kar pomeni višjo ceno potrošnega materiala, poleg tega pa tudi ohranjanje nivoja kvalitete tiskanja. Lexmark v tem posnema početje HP-ja, le da za potrošni material zahteva še višjo ceno. Katerega kupiti? Tistega, ki vam ga bomo mi priporočili, seveda. **PCF**

KFM COMPUTERS
NADGRADNJE, KOMPONENTE IN NOVI RAČUNALNIKI
Pentium 4 2400Mhz
Vrhunska kvaliteta, brezplačna dostava po vsej Sloveniji in seveda dostopne cene !
Več informacij in ceniki:
WWW.KFM.SI
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

CANON S520

59.900 SIT Canon

S520 je tiskalnik, namenjen za domačega navdušenca nad tiskanjem, ki bo želel tiskati fotografije, veliko barvne grafike, ter seveda normalnega besedila, ni pa nevrotično nagnjen k temu, da bi imel najhitrejši tiskalnik pod soncem. Zgrajen je na Canonovi tehnologiji Bubble-Jet, ki temelji na nanosu črnila z vpihavanjem zraka in ustvarjanjem majčkenih mehurčkov, ki izrinejo črnilo na papir. Kakor se to sliši zamudno in pacavo opravilo, vedite, da S520 nikakor ni ne počasen ne površen. S 14 natisnjenimi stranmi na minuto mu počasnosti nihče ne more očitati. Kar pa zadeva natančnost in čistost izpisa, ločljivost 2400 x 1200 pik na palec ornogoča res lep izpis. Seveda to ločljivost doseže le na posebnem foto papirju, toda stanje je povsod takšno, da najvišjo kvaliteto najdemo le pri nastavitvi za foto papir.

Takšna zmogljivost pa ga nenazadnje uvršča med izdelke, zanimive za pisarniško uporabo. Seveda najbolj ugaja hitrost izpisa, nenazadnje pa tudi izgled tiskalnika ni takšen, da bi ga želeli pokrivati s prtičkom in rožicami. Prav tako namestitev gonilnikov poteka zgledno preprosto, orodja za ravnanje s tiskalnikom so preprosta in uporabna. Canon se tudi posveča nižanju stroškov tiskanja, saj se oba Canona na testu ponašata z zelo nizko ceno izpisane strani besedila. Za nameček pa ima tudi barvne kartuše ločene, kar pomeni, da če imate fetiš na modro nebo, ko bo zmanjkalo modre barve, ne boste odvrgli celotne barvne kartuše, ampak samo modro. Varčno in uporabno, še posebej če računamo, da so kartuše daleč najcenejše na testu, je pa res da v primeru, ko odpove tiskalniška glava, strošek naraste. Toda, to je tudi edina pomanjkljivost tiskalnika.

→Podrobnosti

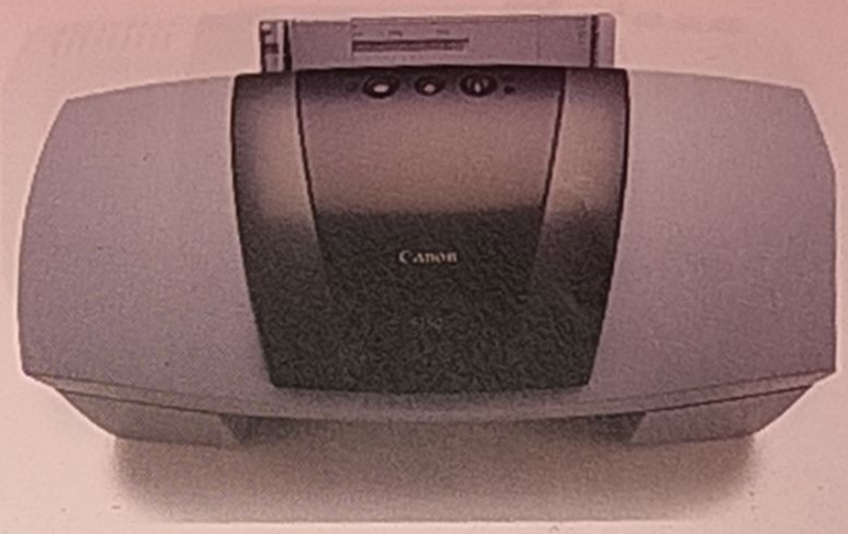
Najvišja ločljivost 2400 x 1200 pik na palec
Najvišja hitrost 14 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 14 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 59 sekund
Priklop USB in paralelni
Cena črne kartuše 3.900 SIT
Življenjska dobačrne kartuše 310 strani
Cena barvne kartuše 3 x 3.140 SIT (za vsako barvo)
Življenska dobabarvne kartuše 450 strani
Strošek tiskanja na stran
Črno: 12 SIT
Barvno: 21 SIT
Na spletu www.canon.com
Posodil Canon Adria d.o.o.
Distribucija Avtotehna Biro d.o.o. in PCX d.o.o.

PCFOcena

↗Odlično razmerje med hitrostjo, ceno in kvaliteto
↙Draga zamenjava tiskalniške glave

»Tiskalnik, ki vas ne bo razočaral ali osramotil – niti s hitrostjo, niti s kakovostjo.«

84%



CANON S750

79.900 SIT Canon

Če spremljate dogajanje na tržišču, vam je verjetno jasno, da je Canon vedno komajda dohajal razvoj, ki ga je narekoval Epson. Toda s prihodom Canonovega modela S750 se je vse skupaj obrnilo v prid Canonu, kajti izdelali so res imeniten tiskalnik. Kakor koli obrnete, S750 navduši. Prva odlika je hitrost tiskanja, saj zmore izpljuniti do 20 natisnjenih listov, kar osramoti velik del laserskih tiskalnikov. Poleg tega izgled poudarja namenskost: vaša pisarna kar kliče po tem kvalitetnem in očem prijetnem oblikovnem dosežku.

Priklop in namestitev sta klasično preprosta, vse, kar je potrebno storiti, je to, da kliknete na velik rdeč gumb. Tudi nameščeno programje je preprosto za uporabo in vzdrževalne funkcije niso skrite v nepregleden blodnjak.

Hitro tiskanje, ki nas navduši pri tiskanju črnega besedila, se nadaljuje na barvnem področju. Če boste pobrskali po tabeli, boste opazili, da je bil najhitrejši pri tiskanju tako črne, kot tudi barvne DTP strani, kar je res navdušujoče. Kvaliteta izpisa je izjemna, saj tiskalnik ni izbirčen, kar zadeva papir. Res je, da mu je najbolj pogodu Canonov papir Photo Pro, vendar se kvaliteta ne zniža na drugih vrstah, tudi izpis na navaden papir ni od muh.

V S750 najdemo že ustaljen Canonov sistem ločenih barvnih kartuš. Preračunano vas cena natisnjene strani obere za izjemno malo denarja pri tiskanju teksta, če pa preračunate vse skupaj na barvni način, vam kaj kmalu postane jasno: tiskalnik tiska neverjetno hitro ter tudi poceni. Če potegnemo črto: Canon S750 je nedvomno zmagovalec tega testa, in če želite hiter, sodoben, ergonomičen tiskalnik, vam ne bo težko odšteti denarja zanj.

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 2400 x 1200 pik na palec
Najvišja hitrost 20 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 12 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 50 sekund
Priklop USB in paralelni
Cena črne kartuše 3.900 SIT
Življenska dobačrne kartuše 310 strani
Cena barvne kartuše 3 x 3.140 SIT (posamezna barva)
Strošek tiskanja na stran
Črno: 12 SIT
Barvno: 21 SIT
Življenska dobabarvne kartuše 450 strani
Na spletu www.canon.com
Posodil Canon Adria d.o.o.
Distribucija: Avtotehna Biro d.o.o. in PCX d.o.o.

PCFOcena

↗Odlična kvaliteta, poceni potrošni material, hitrost
↙Ni možnosti vgradnje foto kartuše

»Res odličen tiskalnik, vreden poslednjega tolarja.«

92%

EPSON STYLUS C60

36.900 SIT Epson

Epson je pri nas dobro znano ime. V mnogih domovih in podjetjih se je znašel ta ali oni Epsonov izdelek, tako da mnogi prisegajo na njihove tiskalnike. Seveda je to vzpodbudno za Epson, da nadaljuje tradicijo. Na Epsonovem osrednjem modelu, C60, smo najprej preizkusili črno tiskanje in pokazalo se je, da se tiskalnik skrije v povprečje. Tudi kvaliteta izdelave ni tisto, kar bi pričakovali, saj nekako ne deluje robustno in kvalitetno izdelano kot njegov večji bratec C70.

Barvni testi so nadaljevali tendenco uvrščanja v sredino, kar pomeni, da nad izdelki ne bi smeli biti razočarani. Žal pa se je Epson pri modelu C60 odločil, da ne bo ločil barvnih kartuš, kar vas bo razžalostilo, če radi tiskate nepregledne množice listov, polnih rdeče barve, saj boste v tem primeru morali zamenjati kartušo, čeprav sta posodici za rumeno in modro barvo še polni. Je pa zato ravnanje pri vstavljanju lažje in težje se je zmotiti.

Stroški potrošnega materiala se gibljejo v povprečju, tako skrbi na tem področju ne bo veliko. Toda, presenečeni smo bili, ko smo se namenili natisniti foto kvaliteto. Ne samo, da je natisnjena fotografija izgledala fantastično in se je brez sramu primerjala z veliko dražjimi foto tiskalniki, ampak se je izkazalo, da tiskalnika niti ne zanima preveč, kateri papir je vstavljen, saj je kvaliteten izpis nadaljeval tudi na drugih vrstah foto papirja. Seveda mu najbolj ustreza Epsonov lasten papir. Obstaja pa ena neprijetnost Epsona – glasnost. Tiskalnik pri obratovanju spušča glasove, da se jih je mimoidoča mačka dodobra ustrašila. Toda, preživeli boste.

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 2880 x 720 pik na palec
Najvišja hitrost 12 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 16 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 66 sekund
Priklop USB in paralelni
Cena črne kartuše 9.468 SIT
Življenska dobačrne kartuše 600 strani
Cena barvne kartuše 7.887 SIT
Življenska dobabarvne kartuše 300 strani
Strošek tiskanja na stran
Črno: 16 SIT
Barvno: 26 SIT
Na spletu www.epson.com
Prodaja Repro d.o.o. (01) 5853430

PCFOcena

↗Pohvalna kvaliteta foto izpisa, solidna hitrost tiskanja
↙Barvne kartuše niso ločene, tiskalnik je med glasnejšimi

»C60 resda ni tih, vendar za svojo ceno tiska hitro in kvalitetno.«

84%

Kako smo testirali

PCF ekipa, zbrana v temnicah laboratorija, štoparice pripravljene...

Kot prvo je potrebno povedati, da je ocenjevanje kvalitete tiska precej subjektivno delo. Zaradi tega sem nabral skupaj celotno uredništvo, nato pa s pestrni uredil nesoglasja. Tokratni test vsekakor ni čisto objektiven, ker je čista objektivnost v tem primeru nemogoča. Smo se pa trudili težiti k popolnosti. Prvi test vam pokaže hitrost tiskanja pri načinu draft, kar pomeni najhitrejše možno tiskanje, testna stran pa je bilo navadno besedilo, ki je zajemalo 5 % pokritost A4 strani. Drugi test vam pokaže realno tiskanje v barvah, tu smo uporabili eno A4 stran, tiskanje se je vršilo iz *MS Publisherja* pod nastavitvijo High Speed. Nazadnje smo še preračunali povprečno porabo črne kartuše, kajti izkušnje kažejo, da se največ proda le-teh. Rezultat je cena kartuše, deljena s številom strani in predstavlja strošek za eno natisnjeno stran pri 5 % pokritosti. Uporabljen PC je bil 1800+ Athlon XP z 256 Mb pomnilnika.

Kaj iskati

Kaj morate povprašati trgovce in kje iskati slabosti

Ločljivost

Če tiskate samo besedilo, potrebujete samo 300 pik na palec. Če pa imate apetite po foto izpisu, potem potrebujete vsaj 2400 x 1200.

Hitrost

Podaja se v straneh, natisnjenih v minuti. Številka vam da vedeti, kako hitro bo tiskalnik tiskal (podane vrednosti so za način high speed).

Stroški vzdrževanja

Sem padejo vsi stroški potrošnega materiala. Kartuše, tiskalniške glave, papir. Večja kot je številka, bolj morati biti podobni Billu Gatesu. Zagotovite si nemoteno dobavo kartuš.

Dokumenti ali slike

Odločite se, kaj vam bolj ustreza. Kvaliteten izpis slik je ponavadi tudi počasnejši. Da vas to ne bo kasneje jezilo.

EPSON STYLUS C70

53.000 SIT Epson

Če ste pozoren bralec PCF, boste opazili, da smo C70 že ocenili. Takrat smo zapisali, da gre za dober tiskalnik, predvsem namenjen resnejšemu delu, tako da ga boste dostikrat srečali v pisarnah. Sedaj, ko se je tiskalnik pomeril neposredno s konkurenco, pa smo ugotovili vse njegove prednosti in pomanjkljivosti.

Najprej smo preverili hitrost tiskanja navadnega besedila. Tiskalnik je izpljunil 16 listov v minuti, kar ga postavlja med hitrejše. To vsekakor ni slabo in tudi prvi list je prirornal na pladenj v borih šestnajstih sekundah. Nenazadnje, ko smo preračunali, da vas list črnega besedila pri tem modelu odreši borih deset tolarjev, nam je še enkrat postalo jasno, kam meri Epson s tem modelom. V pisarne.

Seveda v pisarni ni vse samo zmogljivost, tam šteje tudi izgled in lahkotnost uporabe. V obeh primerih C70 zadovolji, saj je kvalitetno zasnovan, deluje pa tudi bolj robustno v primerjavi z manjšim C60. Žal se je glasnost uporabe zmanjšala le za odtenek, namestitev in uporaba programja pa je standardno Epsonovo dobra. Dostop do raznih vzdrževalnih opravil je preprost in učinkovit, prav tako podpora v primeru, da se zgodi kar koli nepredvidenega.

Kaj pa barvno tiskanje? C70 tu nadaljuje pot, ki jo je začrtal C60, tako da so natisnjene fotografije res v ponos Epsonu. Seveda je jasno, da lahko najvišjo kvaliteto razvije na foto papirju, vendar pri izdelovalcu papirja res ni izbirčen. Pohvalno. Poleg tega pa mu v prid šteje še ločenost barvnih kartuš, kar pomeni dosti večjo ergonomičnost, kot pri modelu C60. Vsekakor modra odločitev, ki bo navdušila vse lastnike tega tiskalnika ali tiste, ki to kanijo postati.

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 2880 x 720 pik na palec
Najvišja hitrost 16 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 15 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 61 sekund
Priklop USB in paralelni
Cena črne kartuše 9.433 SIT
Življenska dobačrne kartuše 870 strani
Cena barvne kartuše 3.937 SIT (posamezna)
Življenska dobabarvne kartuše 420 strani
Strošek tiskanja na stran Črno: 11 SIT
Barvno: 28 SIT
Na spletu www.epson.com
Prodaja Repro d.o.o. (01) 5853430

PCFOcena

↗Poceni natisnjena črna stran, visoka hitrost tiskanja
↙Še vedno glasen, zamenjava tiskališke glave ni poceni

»Najboljši Epson na testu, odlikuje ga tudi nizek strošek črne izpisane strani.«

85%

EPSON STYLUS PHOTO 810

59.900 SIT Epson

Prvi foto tiskalnik na testu torej. Seveda vam bo kmalu jasno, da to ni tiskalnik, s katerim bi tiskali vabilo na hišni posvet, ampak je namenjen tiskanju slik foto kvalitete. Odtenki, ki jih zmore natisniti, so res navdušujoči, toda česa drugega od tiskalnika, ki ima namesto standardnih štirih barv kar šest, niti ne bi pričakovali. Žal pa takoj ugotovimo, da se Epson s tem modelom spet poslužuje vezanega sistema kartuš, kar pomeni, da barvne kartuše niso ločene in jih ni mogoče posebej menjavati.

Čeprav upoštevamo, da je to namenski foto tiskalnik, pa je model 810 nenavadno počasen. Že črna stran se tiska skoraj minuto, ko pa se namenite tiskati v foto kvaliteti celostranski sliko, si le privoščite počitek v drugi sobi, kajti trajalo bo slabe pol ure, da bo tiskalnik opravil. Zakaj v drugi sobi, porečete? Zato, ker je Epson Stylus Photo 810 daleč najglasnejši tiskalnik na testu! Neverjetno, kakšne zvoke je sposoben proizvesti. Vse v tiskalniku ropoče in cvili, zvok je podoben žaganju iverice in je skrajnje moteč. Da vam ilustriram: ko je tiskalnik začel ropotati, smo se vsi spogledali in po minuti je bil naš laboratorij prazen, slišati pa ga je bilo moč po celotnem uredništvu.

Če ste med manj občutljivimi na zvok, pa še ne pomeni, da boste užívali med delom z njim. Žal je tudi zelo izbirčen pri uporabi papirja. Če mu namenite Epsonov papir, vam bo hvaležen, vendar če posežete po cenovno bolj ugodnih izdelkih konkurence, boste kaj kmalu ugotovili, da je izpis opazno slabši. Tako tiskalnik ne zadovolji in če želite kvaliteten foto tiskalnik, se ozrite drugam.

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 2880 x 720 pik na palec
Najvišja hitrost 12 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 47 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 229 sekund
Priklop USB in paralelni
Cena črne kartuše 7.782 SIT
Življenska dobačrne kartuše 540 strani
Cena barvne kartuše 6.298 SIT
Življenska dobabarvne kartuše 220 strani
Strošek tiskanja na stran Črno: 14 SIT
Barvno: 29 SIT
Na spletu www.epson.com
Prodaja Repro d.o.o. (01) 5853430

PCFOcena

↗Zelo dobra foto kvaliteta
↙Izjemno glasen, počasen, vezanost barvnih kartuš

»Če želite predčasno zapustiti delovno mesto, si ga le kupite. Pri ostalem ga tekmeci prekosijo.«

65%

HP DESKJET 3820

34.900 SIT HP

HP je v naši deželi med najbolj znanimi proizvajalci tiskalnikov. Nenazadnje večina državnih uradov uporablja le izdelke tega podjetja. Tudi na področju barvnih tiskalnikov so prepoznavni, predvsem zaradi cene potrošnega materiala. HP namreč prisega na sledečo ideologijo: kartuša in brizgalni mehanizem sta združena v neločljivo celoto. Vsakič, ko vam zmanjka barve, zamenjate tudi brizgalni mehanizem. To pa je potratno, porečete. Že mogoče, odgovarja HP, toda vsakič, ko kupite novo kartušo, kupite nov brizgalni mehanizem in kvaliteta izpisa je konstantno kvalitetna, s čimer se konkurenca ne more pohvaliti.

Model 3820 je med najmanjšimi na testu, kar se odraža v njegovih zmogljivostih. Po našem okusu nekako pade v spodnji del sredine kar zadeva izpis besedila. Sicer zmore dvanajst strani na minuto, toda žal mine kar petindvajset sekund do tega, da lahko primemo v roke prvi list. Izgleda, da so ga okužili z spalno boleznijo laserskih tiskalnikov. Kvaliteta izpisa ni nikomur izpahnila čeljusti, barvni izpis pa bi si skorajda prislužil ovacije. Kvaliteta slednjega je bila visoka, še povišala se je ob uporabi HP foto papirja. Tu se priznana tehnologija PhotoRET III dodobra razbohoti, ločljivost pa se poviša na 4800 x 1200 pik na palec. Seveda papir ni poceni, je pa vreden nakupa, želite kvaliteten izdelek.

Namestitev tiskalnika poteka povsem v skladu z ideologijo HP, kar pomeni, da vam namesti programsko orodje, kjer najdete možnosti vzdrževanja. Program je dodobra izpopolnjen, tako da z uporabo ne bo težav. Žal pa ni najbolj privlačnega videza, tudi izdelava pri nas nekako ni našla odobravanja. Tiskalnik ne daje tistega znanega HP-jevega občutka dovršenosti. Kot da bi ga neizpopolnjenega poslali na tržišče ...

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 4800 x 1200 pik na palec
Najvišja hitrost 12 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 25 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 92 sekund
Priključki USB in paralelni
Cena črne kartuše 8.759 SIT
Življenjska dobačrne kartuše 495 strani
Cena barvne kartuše 11.814 SIT
Življenjska dobabarvne kartuše 450 strani
Strošek tiskanja na stran
Črno: 18 SIT
Barvno: 26 SIT
Na spletu www.hp.com
Prodajalo Repro d.o.o. (01) 5853430

PCFOcena

↗Lep izpis na foto področju, odlična podpora
↙Drag potrošni material, ne tako hiter

»Nadaljevanje odlične HP serije 9xx, z rahlimi oblikovalskimi problemi.«

83%

HP DESKJET 5550

49.900 SIT HP

Zanimivo ime, ni kaj. Škoda da mora biti zaokrožen na desetiški sistem, saj bi 5555 zvenelo bolje. Kot prvo je potrebno pohvaliti izgled. Če smo ga pri 3820 karali, ga tu častimo. Tiskalnik je med najlepšimi na testu, in vsekakor si zasluži vidno mesto v vašem delovnem okolju. Toda bolj pomembno je to, kar skriva v sebi.

Najprej je tu hitrost. S sedemnajst natisnjenimi listi v minuti se zelo približa hitrostnemu prvaku na testu, poleg tega pa mine borih štirinajst sekund od ukaza do posedovanja natisnjenega lista v rokah. Tiskalnik se nadalje odlikuje na barvnem področju. Sicer hitrost tiskanja rahlo pade, a je še vedno navdušujoča. Še bolj pa navduši končni izdelek, saj je v model 5550 vgrajena HP-jeva tehnologija PhotoRET četrte generacije. Seveda se to najbolj pozna pri tiskanju fotografij, kjer z uporabo HP-jevega foto papirja dosežete res odlično kvaliteto. Če pa to ni dovolj za vas, se seznam dobrot tu ne konča. V Deskjet 5550 namreč lahko vgradite foto kartušo, kar tiskalnik na področju foto tiskanja izenači z modelom Photosmart 7350, katerega opis sledi. Seveda je kvaliteta takšnega tiskanja res odlična.

Na slabi strani je vsekakor cena potrošnega materiala. En sam pogled na razpredelnico vam da vedeti, da vas en sam list navadnega črnega besedila oškoduje za petnajst tolarjev. Sicer je to za odtenek ugodneje od manjšega modela 3820, vendar še zdaleč ne dosega ostalih konkurentov. To pa je cena, ki jo boste plačali, da boste imeli HP DeskJet 5550 na mizi. Po hrupnosti se ne uvršča med glasne, tako da ga boste najverjetneje dostikrat srečali v pisarni. Zasluženo seveda.

→Podrobnosti

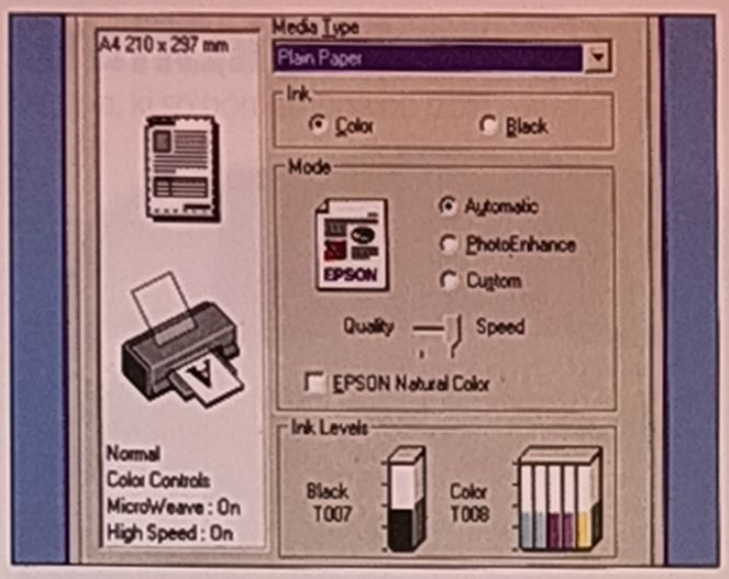
Najvišja ločljivost 4800 x 1200 pik na palec
Najvišja hitrost 17 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 14 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 73 sekund
Priključki USB in paralelni
Cena črne kartuše 7.218 SIT
Življenjska dobačrne kartuše 495 strani
Cena barvne kartuše 8.786 SIT
Življenjska dobabarvne kartuše 400 strani
Strošek tiskanja na stran
Črno: 15 SIT
Barvno: 22 SIT
Na spletu www.hp.com
Prodaja: Repro d.o.o. (01) 5853430

PCFOcena

↗PhotoRET IV je fantastična tehnologija, zelo hiter
↙Drag potrošni material, lahko bi privzeto imel foto kartušo

»Odličen in hiter tiskalnik, izjemen foto izpis ter vzorna kakovost izdelave.«

90%



Resnica o hitrosti tiskanja

Kaj pomenijo vse te številke? So sploh pomembne?

Razlaga je preprosta: so pomembne, a so tudi zavajajoče. Če vaš tiskalnik zmore natisniti petnajst strani na minuto, pomeni da natisne eno stran v štirih sekundah, mar ne? Ni res. Pomemben podatek je tudi, kako hitro natisne prvo stran. Število strani na minuto je namreč merjeno sredi tiskanja v idealnih pogojih s skromno pokritostjo strani.

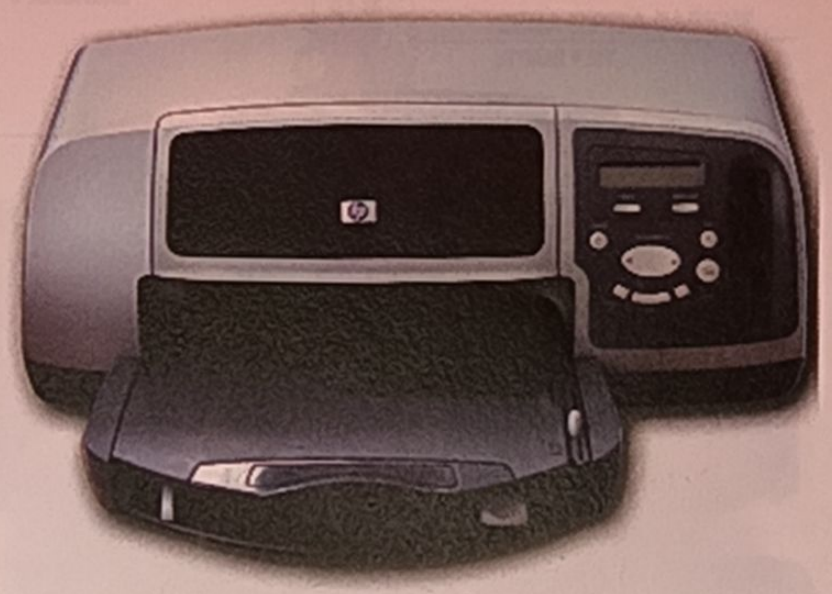
Čas, potreben za tiskanje ene strani, je precej daljši. Računalnik mora najprej zagnati programje za tiskanje, gonilnik mora poiskati tiskalnik, če je sploh prisoten ali pa je odšel na potep, preveriti nivo črnila, preveriti za morebitne napake, poslati kak podatek o trenutnem vremenu, šele nato v bičevju nekaj poči, v grmovju zašumi in prikaže se ... vaša natisnjena stran. Ker večina ljudi natisne eno samo stran, smo to tudi merili na supertestu.

Kako deluje

Ste za mehurčke ali kristalčke? Oboje je uporabno.

Večina proizvajalcev ima raje mehurčke. Princip je preprost: črnilo zavrejo v cevčici, da se ustvari mehurček, ki pred seboj rine malenkost črnila in ga sila tišči na plan proti papirju. Ko se mehurček razblini, je cevčica pripravljena na nov podvig. Seveda, vse skupaj se dogaja zelo hitro in zelo natančno.

Epson se je odpravil v drugo smer. Izrabil je dejstvo, da kristal piezzo spremeni obliko, če se mu dovaja energija. Epson preprosto ustvari pritisk v cevčicah, nato pa po potrebi dovaja energijo kristalu piezzo, ki deluje kot zapornica. Rezultat je t.i. hladnejše delovanje in večja obstojnost brizgalnega mehanizma. Kakor koli obrnete, sta obe tehnologiji dandanes enako uporabni.



HP PHOTOSMART 7350

54.900 SIT HP

Photosmart 7350 seka. S to izjavo so se strinjali vsi mimoidoči. Kot prvo pade v oči oblika. Nenazadnje je pogled na tiskalnik, ki vsebuje množico gumbov in dve reži za priklop kartic Compact Flash in Smart Media res, nevsakdanji. A podobno zverino smo že preizkusili in takrat smo se navduševali nad njim. Se je od takrat kar koli spremenilo? Seveda, na bolje je šlo.

Kot prvo so popravili hitrost tiskanja. Prva stran se vam bo še topla pokazala po solidnih petnajst sekundah, ko pa se tiskalnik segreje, navrže do sedemnajst listov v minuti. Vsekakor spoštovanja vredno dejstvo, ki ga podkrepi še skromna glasnost početja. Ko preidemo na barvno področje, se pokaže, da se Photosmart za odtenek bolj posveti nanosu barv na papir, tako da hitrost ni astronomska, je pa še vedno solidna. Logično je tudi, da si tiskalnik vzame kar precej časa, ko damo v tiskanje A4 fotografijo, še vedno pa odločno manj kot Epson 810. Razlika je občutna. Ko pa si ogledamo končni izdelek, si lahko mirne duše oddahnemo, saj je odličen. Sicer pa, ste od podjetja HP pričakovali kaj drugega?

Da pa se ne cedita le med in mleko, naštejmo še malo slabih strani. Najprej cena potrošnega materiala. Visoka kvaliteta, visoka cena. Nadalje je tu zgodba o režah za kartice. Pravzaprav se vprašajte, če to res potrebujete. Ideja je sledeča: Ko zaželite papirno obliko vaših posnetkov na digitalnem fotoaparatu, iztaknete kartico in jo vtaknete v tiskalnik. Gumbi vam omogočajo nastavitev tiskanja, toda s tem pravzaprav ubijate idejo digitalne fotografije: popravljanje in urejanje posnetkov je lažje in priročnejše, če ga izvajate na PC-ju.

→Podrobnosti

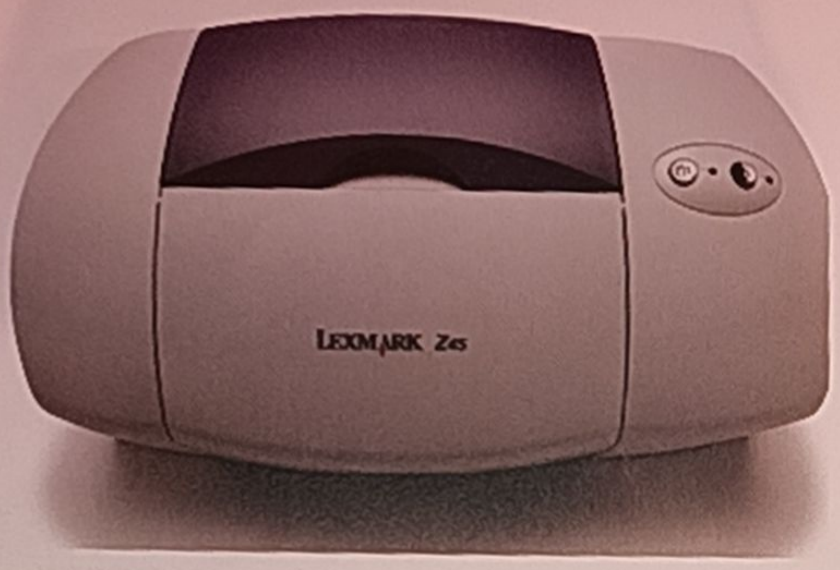
Najvišja ločljivost 4800 x 1200 pik na palec
Najvišja hitrost 17 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 15 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 81 sekund
Priklop USB in paralelni
Cena črne kartuše 7.218 SIT
Življenska dobačrne kartuše 495 strani
Cena barvne kartuše 8.786 SIT
Življenska dobabarvne kartuše 400 strani
Strošek tiskanja na stran
Črno: 15 SIT
Barvno: 22 SIT
Na spletu www.hp.com
Prodaja Repro d.o.o. (01) 5853430

PCFOcena

↗Neposredno tiskanje brez PC-ja, solidno hiter
↙Spet drag potrošni material, nerodno upravljanje z gumbi

»Izjemno lep tiskalnik, ki omogoča tiskanje tudi brez PC-ja.«

84%



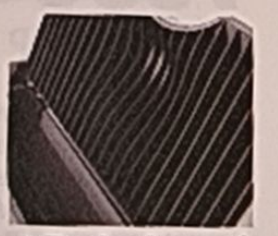
LEXMARK Z45

42.100 SIT Lexmark

No ja, je že res, da ga je precej preprosto uporabljati, ko je enkrat postavljen in nameščen, toda do takrat mine kar nekaj časa. Nameščanje poteka v tisti znani, meni osebno moteči obliki dialoga, poleg tega pa vam namestitev podtakne cel kup dodatnega programja. Kontrolno programje je osladno pogovorno nastrojeno in človeka prime, da bi Lexmarkovim programerjem zabrusil kakšno krepko. Sem pač eden tistih, ki NE potrebuje potrdila, da se je stran pravilno natisnila. Kot da tega ne morem videti na listu papirja, ki prirohni iz tiskalnika.

Prirohni je sicer rahlo huda beseda, toda tiskalnik vseeno ni najtišji. Je pa spodobno hiter, saj držite list papirja z besedilom v rokah po sedemnajstih sekundah. Ko preide beseda na barvno področje, se solidna aktivnost precej upočasni, saj si tiskalnik vzame kar precej časa. Tudi barvno ujemanje je slabše, saj je bilo moč opaziti odstopanja, predvsem pri rumeni barvi. Zanimivo da se pri prehodu na foto kvaliteto odstopanja rumene barve čudežno zgubijo, kar nas prisili v razmišljanje o tem, ali so slučajno tega krivi gonilniki. Krivi so, če ne drugega, nadlegovanja uporabnika. Vseeno pa so tudi barve na foto papirju dokaj blede, tako da nad tiskanjem v foto kvaliteti nismo bili navdušeni. Model Z45 ponuja tudi možnost vgradnje foto kartuše, toda tudi z njeno uporabo se kvaliteta in živost barv ne dvigne prav dosti.

Še nekaj nam je šlo v nos. Kako je lahko živahnost izpisa slaba, cena potrošnega materiala pa višja od konkurence? Če ste imeli občutek, da so kartuše za HP-ja drage, pomislite še enkrat. Lexmark je še dražji. Žal si tako tiskalnik prisluži precej nizko oceno.



→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 2400 x 1200 pik na palec
Najvišja hitrost 15 strani na minuto
Hitrost tiskanja črno besedilo 17 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 184 sekund
Priklop USB
Cena črne kartuše 9.634 SIT
Življenska doba črne kartuše 600 strani
Cena barvne kartuše 11.395 SIT
Življenska dobabarvne kartuše 275 strani
Strošek tiskanja na stran
Črno: 16 SIT
Barvno: 41 SIT
Na spletu www.lexmark.com
Prodaja Alterna Intertrade d.o.o., (01)5202828

PCFOcena

↗Možnost vgradnje foto kartuše, hitro tiskanje
↙Duhamorno programje, slabo ujemanje barv, drag material

»Počasen, bledo tiska, povrhu pa ima drag potrošni material.«

65 %

LEXMARK Z65n

94.800 SIT Lexmark

Zadnji na tokratnem testu je prišel pod roke Lexmarkov model Z65n, ki pa je po svoje tudi posebnost. Njegova posebnost je namreč ta, da ima možnost omrežnega priklopa, kar je redkost med barvnimi tiskalniki.

Omrežni priklop torej postavlja ta tiskalnik v pisarniško uporabo. V pisarnah pa najprej pogledajo, kako hitro tiska. Na tem mestu smo ostrmeli. Tiskalnik natisne kar enaindvajset strani v minuti, prva stran pa je lansirana že po trinajstih sekundah. Izjemno hiter tiskalnik torej, ob katerem se laserskim bratrancem kar pošteno kolca. Seveda so laserski tiskalniki dosti bolj varčni, kajti če še ne veste: Lexmark ima drag potrošni material. To smo ugotovili že pri manjšem modelu, tu se situacija spremeni še na slabše.

Ko se posvetimo barvnemu tiskanju, ugotovimo dve stvari. Tiskalnik tiska hitro tudi barvne strani, v foto kvaliteti daje zelo podrobno sliko (pika pri Lexmarku znaša 3 pikolitre, kar je resnično malo), po drugi strani pa Z65n ponovno daje (očitno vsem Lexmarkom skupna) hiba, v obliki medlosti barv. Natisnjeni fotografiji kar nekako manjka živahnosti, kakršne smo deležni pri konkurenci. Žal nima možnosti nakupa in vgradnje foto kartuše, kar bi popravilo živahnost slike, po svoje pa bi bilo neživljenjsko pričakovati, da bi imeli na razpolago omrežni tiskalnik, ki bi vseboval foto kartuše.

Z65n je vsekakor zanimiv izdelek, predvsem zaradi tega, ker ga lahko priključite v omrežje, in ponuja hitro barvno tiskanje. Tega pa res ne vidite vsak dan, ob posedovanju tega modela pa boste upravičeni do hvaljenja z dejstvom, da vas vsak natisnjen list navadnega besedila oropa dobrih šestnajstih slovenskih tolarjev. Glavno, da se lahko hvalite, mar ne?

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 4800 x 1200 pik na palec
Najvišja hitrost 21 strani na minuto
Hitrost tiskanja crno besedilo 13 sekund
Hitrost tiskanja barvno besedilo 69 sekund
Priklop USB, mrežni
Cena črne kartuše 9.905 SIT
Življenska doba črne kartuše 600 strani
Cena barvne kartuše 11.565 SIT
Življenska doba barvne kartuše 275 strani
Strošek tiskanja na stran
Črno: 16 SIT
Barvno: 42 SIT
Na spletu www.lexmark.com
Prodaja Alterna Intertrade d.o.o. (01)5202828

PCFOcena

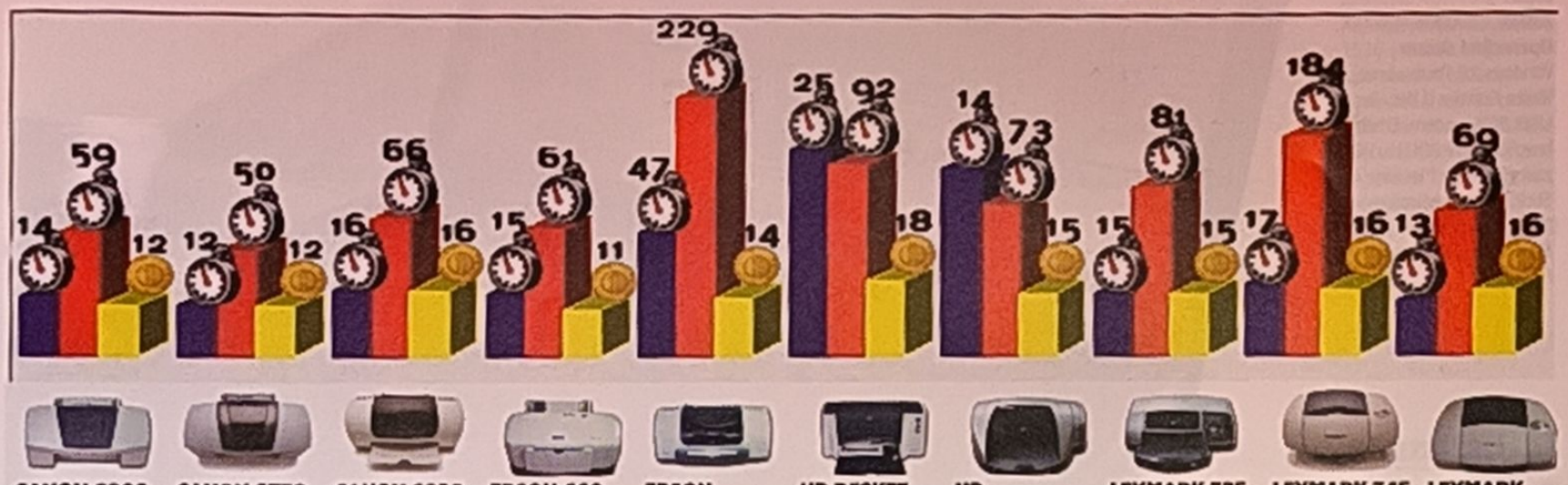
↗Omrežni priključek, velika hitrost tiskanja
↙Medlost barv, manjka možnost foto kartuše

»Vgradnja omrežnega priključka kaže v smeri proti pisarnam.«

74 %

Grafični prikaz

Dejstva, ki so pomembna ob izbiri.



PCFOcena

Radi jih imamo (no, vsaj večina), a pride čas, ko je treba izbirati...

Po dolgotrajnem premlevanju, primerjanju, godrnjanju in bežanju iz laboratorija, smo ugotovili, da imamo zmagovalca. Sicer je preprosto pogledati oceno, in pri opisu razbrati, zakaj je dobil tiskalnik takšno oceno, je pa to težje izvesti. Tiskanje in ocena izdelka sta v dobršni meri odvisna od subjektivnosti, torej naših občutkov in mnenj o sliki. Zato je vsaka natisnjena slika romala naokoli po uredništvu, da bi se iz množice mnenj izluščilo tisto dejansko stanje in zmogljivost tiskalnika.

Kakšen pa je rezultat? Če začnemo na dnu, kot prvega dobimo v roke Lexmark Z45. Žal je kvaliteta tiskalnika preskromna, da bi ga lahko mirnega srca priporočili. Podobno oceno je dobil tudi Epson Stylus Photo 810. Žal je to tiskalnik starejše generacije in njegove lastnosti danes ne opravičujejo nakupa. Nedaleč stran se mudi Lexmark Z65n, ki sicer ima zanimivo možnost omrežne priključitve, to pa je žal tudi vse, kar ga odlikuje. Lexmark se bo moral precej popraviti, če bo želel konkurirati ostalim.

Nadalje najdemo tolpo tiskalnikov, ki so dobili podobne ocene. To so Canon S520, Epson C60, HP DeskJet 3820 in Photosmart 7350. Vsakega posebej odlikujejo kvalitete, ki so vam do sedaj že znane. Če potegnemo črto med kvaliteto in ceno, pa se vsi znajdejo na isti točki. Kateri koli od teh modelov vas lahko osreči. Vendar še nismo pri koncu, manjkajo še trije tiskalniki. Tretje uvrščeni je Epson Stylus C70. O njem ste že lahko brali, opazili boste, da se mnenje o njem ni spremenilo. Stopničko višje je HP Deskjet 5550. Odličen tiskalnik, ki vam natisne resnično lepo fotografijo. Višje ocene ga stane le cena potrošnega materiala in hitrost barvnega tiska. Nazadnje pa še par besed o zmagovalcu. Canon S750 je vsekakor tiskalnik, vreden svojega denarja. Tiska izjemno hitro, natančno in nenazadnje izjemno lepo in živo. To je tiskalnik, po katerem se lahko konkurenca zgleduje.

Tako, prebrali ste tokratni supertest. Bogatejši ste za mnogo informacij o tiskalnikih in če vas kdor koli na ulici zaustavi in povpraša o mnenju, se lahko pohvalite z novo pridobljenim znanjem. Jaz pa se grem posvečati mojemu priljubljenemu opravilu: ležanju na plaži, z možgani na off in čivavo na straži. **PCF**

→Podrobnosti
Procesor Mobile Pentium III z 850 MHz
Pomnilnik 256 Mb SDRAM
Trdi disk 30 Gb, ločen iLINK DVD-ROM/CD-RW pogon
Zaslon 14,1-colski XGA TFT
Operacijski sistem Windows XP Professional
Vrata FireWire iLINK, 2x USB, 56K modem, Ethernet, brezžični LAN 802.11b, VGA zaslon, reža za Memory Stick, vhod za mikrofon, izhod za slušalke
Na spletu www.sony.co.uk

VAIO VX710

700.000 SIT Sony

Tako odličen in eksploziven kot Steve Vai.

Sonyeva družina Vaio je v krogih lastnikov notesnikov zelo cenjena, čeprav ime predstavlja popolnoma nezanimiv pojem »video audio input output«. Poudarek pri novem VX710 je na prenosljivosti – dobra novica je, da tehta le 2 kg; slaba novica pa je, da so to dosegli tako, da so pogon CD-R/DVD preoblikovali v zunanjo enoto.

Če ostanemo na pozitivni strani lestvice, potem povejmo, da ohišje iz magnezijeve zlitine izgleda krasno. Poleg tega je zelo robustno, sam sistem pa ponuja izredne zmogljivosti. Še pomembneje pa je, da je celotna kakovost izdelave računalnika prvorazredna. Tečaji na Vaiu so dovolj trdni, da bodo očitno preživeli cela desetletja odpiranja in zapiranja, obenem pa je tipkovnica diametralno nasprotje cenenim prenosnikom. Škoda, da levi in desni gumb pod blazinico dajeta tako cenen občutek, obenem pa sta absolutno preozka.

Oh, razširljivost

Zanimivo je, da priključki tečejo po straneh prenosnika, zato je več prostora ostalo za zaslon, možnosti povezovanja pa so impresivne. Med pomembnejše zadeve spadajo Memory Stick (na koncu koncev gre za Sony), iLINK (Sonyevo ime za FireWire) vrata za optični pogon, Ethernet in brezžični LAN po standardu 802.11b, tukaj pa so še tudi bolj predvidljive stvari, kot sta dve vrati za USB in 56K modem. Disketne enote ni, a če si že želite Vaio, potem ste tako preveč japijevski za staro tehnologijo.

Piksle na zaslonu riše Intelova integrirana grafična kartica 82815, ki uporabi največ 11 Mb sistemskega pomnilnika, zato to ni prenosnik za mobilne igralce. Na plošči se nahaja tudi zvočna kartica in vgrajeni stereo zvočniki ne zvenijo tako slabo, glede na dimenzije prenosnika. Kar zadeva zunanjo obliko, bi lahko Sonyja krstili za Franka Lloyda Wrighta estetike prenosnikov. Žal se pokaže, da sama zmogljivost prenosnika ni na ravni zunanjega izgleda. *PC Mark* je za procesor PIII-850 priobčil rezultat 2.615, za 256 Mb SDRAM 1.424, za 30 Gb disk pa 411. Grafika si je prislužila bledoličnih 572. Hmmm.

Profesionalna umetnost

Kar zadeva izbiro programske opreme, kaže Vaio določeno stopnjo shizofrenije. Windows XP Professional kažejo, da gre za poslovno izbiro, čudno pa je, da niso priložili nobene druge poslovne opreme. Zato pa dobite bolj umetniške zadeve, kot je Sonyev *DvGate* za obdelavo filmov in *Adobe Photoshop Elements* za slikovne zadeve.

Čeprav ima ta prenosnik nekaj nadležnih nelogičnosti, pa bi Vaia le stežka zasovražili, če upoštevamo izgled, prenosljivost in dodatke. Žal pa cena ni pretirano privlačna, saj si bodo poslovneži s tanjšo denarnico zaželeli kaj cenejšega, z bolj praktičnim programjem in integriranim pogonom CD/DVD. Resni obdelovalci podatkov si bodo zaželeli tudi hitrejši procesor in grafiko.

Geoff Harris

PCFOcena

↗ Čudovito oblikovan prenosnik z neverjetno povezljivostjo
↙ Star procesor, zunanji pogon CD/DVD

»Privlačno oblikovan kos prtljage. Vendar nikar doma ne pozabite pogona CD.«

80%

Sonyevi bonbončki

Zunanji CD-DVD pogon pripomore k manjši teži računalnika. Izgleda super in se preko FireWire vmesnika bliskovito povezuje.

Zares lepo oblikovani stereo zvočniki imajo za tako majhen računalnik izredno lep zvok.

Ko se odpravite na delo, je najboljša izbira za povezljivost v službeno omrežje brezžičen LAN.

PARHELIA 512

OKROG 100.000 SIT Matrox

Matrox naposled vstaja iz pepela. Toda, ali lahko ogrozi nVIDIO in ATI?

Ko je grafični gigant 3dfx zaprl svojo štacuno, je bilo videti, da tržišče 3D kartic izgublja na konkurenčnosti in da se s tem tudi upočasnjuje fenomenalen napredek, kateremu smo bili priča zadnjih nekaj let. Dva preostala večja igralca, nVIDIA in ATI, sta nadaljevala boj prsa-ob-prsa, ampak brez tretjega kolesa so se zadeve pričele upočasnjevati.

Ko sta torej Matrox in 3Dlabs (sedaj del Creativa) v prvem delu letošnjega leta napovedala vrnitev na potrošniško tržišče 3D kartic, so bili pričakani precej pozitivno. Vstop novih (starih) igralcev v gladiatorsko areno bo povečal tekmovalnost na področju, kar je za končnega potrošnika vedno dober znak.

Za 3D in 2D

Parhelia je prva Matroxova ponudba 2D/3D kartice, namenjene domačemu uporabniku, v zadnjih dveh letih. Za razliko od številnih današnjih grafičnih procesorjev (GPU), je čipovje popolnoma novo in ne nosi nikakršnih podobnosti s svojimi predhodniki. Kartica prihaja s 128 Mb ultra-hitrega DDR RAM-a, čeravno je bilo slišati, da bi naj kmalu dobili tudi različici s 64 Mb in 256 Mb. GPU je popolnoma združljiv z DirectX 8 in se je sposoben kosati z najnovejšimi tehnologijami, kot sta 16x fragmentirano mehčanje robov in t.i. "surround gaming", in to že z gonilniki, ki jih dobite ob nakupu. Žal pa igre, ki bodo podpirale Matroxovo podporo prihajajočemu DirectX 9 – Hardware Displacement Mapping – ne bodo na voljo vsaj do začetka naslednjega leta.

Če pogledamo 2D plat medalje, potem je jasno, da je Matrox naredil izjemen napredek – vključno z 10-bitnimi barvami (kar omogoča milijardo barv), ultra-ostro kakovostjo prikazovanja podrobnosti (zahvaljujoč precizním 400 MHz RAMDAC-om) in strojno pospešenim mehčanjem robov.

Vendar pa so rezultati za kartico nižji, kot smo jih pričakovali in na 3D področju postavijo Parhelio pod rezultate GeForce Ti4400. Da bi Parhelia zares zablestela, bi potrebovala igre, ki bi brez težav podpirale njene številne sodobne lastnosti. Žal pa do izida *Unreal Tournamenta 2003* in sodobnikov ne bomo mogli meriti značilnosti, kot je quad texturing.

Poštena igra

Kljub temu pa ponuja Parhelia več kot spodobne rezultate za povprečnega igričarja, če pa svoj sistem uporabljate za kaj drugega, pa je več kot vredna razmisleka. V kolikor pa po drugi strani želite divje hitro kartico, na kateri boste poganjali najzahtevnejše 3D aplikacije in igre, potem je bolje da svoj denar porabite za Ti4400.

Matrox je veliko pogledov pritegnil tudi z vključitvijo t.i. možnosti surround gaming, ampak povejte nam – koliko iger uporablja tri zaslone? In ne samo to –ali lahko kartica glede na hitrost ponudi gladek in nemoten prikaz na treh zaslonih hkrati?

Glede na to, da trenutnim nVIDII-nim in ATI-jevim karticam padajo cene, bomo v prihodnjih mesecih potrebovali kaj več kot so Parheline sodobne zmožnosti, da se odločimo za nakup le-te. Če Matrox izda 256 Mb različico, potem bo morda lahko pritegnil igričarsko populacijo. V nasprotnem bomo Parhelio lahko priporočili le uporabnikom, ki so usmerjeni v grafično oblikovanje, v katerem lahko s pridom koristijo njene 2D, kakor tudi 3D značilnosti.

PCF

PCFOcena

↗Inovativne značilnosti, delno združljiva z DX9
↙Ne tako hitra, kot smo upali

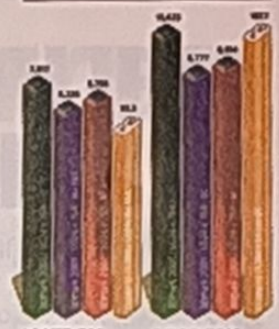
»Odlična kartica – sicer ne tako hitra kot tekmeci, vendar vredna razmisleka če na PC-ju ne igrate.«

81 %

→Podrobnosti

Čip Parhelia 512
Hitrost jedra 220 MHz
Hitrost pomnilnika 500 MHz
RAM 128 Mb DDR
RAMDAC 400 MHz
Najvišja ločljivost 2.048 x 1.536 ali 1.280 x 1.024 (uporaba treh zaslonov)
Povezave Dvojni DVI, VGA in S-Video ali trojni VGA (za Surround Gaming)
Na spletu www.matrox.co.uk/mga
Prodaja Izid d.o.o., (01) 242 83 40

→Rezultati



16xFAA : 16x fragmentirano mehčanje robov
Af: anisotrično filtriranje
QC: Quincunx mehčanje robov

Značilnosti pod drobnogledom

Parhelia mehča le piksle na robovih trikotnikov in na njih požene 16-kratno mehčanje, medtem ko piksli v notranjosti trikotnikov ostanejo nespremenjeni.

Matrox ponuja 3D pospeševanje na treh zaslonih hkrati. Značilnost predvsem namenjajo igralcem prvoosebnih iger, s čimer vam med igranjem ponudijo boljši pogled na dogajanje.

PHILIPS BRILLIANCE 202P4

239.400 SIT Philips

Samsung 957DF je s ceno slabih 84 tisočakov postal prava izbira za vse zagrete igričarje in tudi ostali 19-palčneži so padli v cenovni razred, v katerem so nekoč kraljevali 17-palčniki. Medtem ko se bo marsikomu 19-palcev zdelo veliko, pa grafični oblikovalci že nekaj časa na takem zaslonu prikazujejo le orodjarno, slike pa obdelujejo na 22- do 24-palčnih pošastih. Prav zahtevnejšim uporabnikom, ki jim cene nad 200 tisočakov ne predstavljajo posebnega izdatka, je Philips pripravil lepo presenečenje – Brilliance 202P4.

Res je lepo videti, da Philips nadaljuje s svojo odlično serijo zaslonov Brilliance, katere paradni konj je prav omenjen zaslon. Kot je pač običajno pri zaslonih s katodno cevjo, so Philipsove dimenzije že skorajda pošastne, zato si na mizi zagotovite dovolj prostora za njegovo postavitev. Osrčje zaslona predstavlja trinitronska cev z velikostjo reže 0,24 mm, kar v času Samsungov s piko 0,20 mm sicer ne zveni veliko, vendar je slika kljub temu ostra kot brušen diamant. Slika je brez motečih geometričnih defektov, če pa vam samodejna nastavitev ne ustreza, jo boste prav zlahka korigirali.

Prav zaradi vpletenosti Philipsovega starega partnerja Sonya je jasno, da je zaslon povsem raven in da se tokrat Philipsov propagandni oddelek v tem pogledu ni zlagal. Sprednja plošča je izvedena povsem minimalistično, s štirimi krmilniki, ki so kljub plastičnemu izgledu dobro uporabni. Meni je zasnovan zelo lepo in predvsem praktično, ponuja pa vse potrebne funkcije, ki bi jih moral podpirati sodobni zaslon. Ah, in da ne bo pomote, vsi LCD zasloni se lahko pred tem Philipsom zakopljejo v najglobljo črno luknjo. **PCF**

→Podrobnosti

Velikost zaslona 22 palcev (20 palcev vidne površine)
Največja ločljivost 2048 x 1536 pri 85 Hz
Priključki VGA, RGB
Cev Sony Trinitron
Dimenzije 501 x 501 x 466 mm
Teža 29 kg
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC H.and Computers, (01) 530 08 00

PCFOcena

↗Kristalno čista in ostra slika, brez geometričnih napak
↙Velikost, a to je slabost vseh CRT zaslonov

"Izvrsten zaslon za profesionalce, ki si lahko privoščijo izdatek četrt milijona tolarjev."

92%

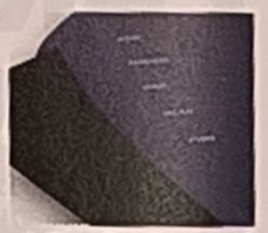
TRENDNet Wireless

Glej pod podrobnosti TRENDware

Tokrat smo si ogledali rešitev za brezžično povezavo računalnikov v lokalno omrežje in priključitev lokalnega omrežja na internet. Mrežna oprema prihaja od ameriškega proizvajalca TRENDware in se trži pod imenom TRENDNet, komplet pa je prinašal brezžični usmerjevalnik AP s 4x mrežnim stikalom TEW-211BRP, brezžično mrežno kartico PCMCIA TEW-201PC, brezžično mrežno kartico PCI TEW-203PI ter brezžično mrežno kartico USB TEW-204UB.
Mrežne kartice so delovale brezhibno in tudi namestitev je potekala brez težav. Vsaki kartici je priložen dober gonilnik, ki omogoča nastavitev kanala za brezžično omrežje, vrsto kodiranja podatkov in vse ostale omrežne parametre. Najbolj zanimiva stvar je bila bazna postaja, ki vključuje tudi usmerjevalnik (router) in mrežno stikalo (switch) s štirimi priključki. Na to postajo lahko neposredno priklopimo navaden analogni modem (postaja ima vgrajen zaporedni vmesnik), modem ISDN/ADSL, kabelski modem ali drugo omrežje (WAN). Preko priloženega kabla nastavimo postaji njen lasten IP naslov, vrsto modema, parametre omrežja na klic idr. Potem pa naprava sama poskrbi za dodeljevanje IP naslovov v »svojem« omrežju (DHCP), lahko pa jih tudi sami določimo iz ene izmed lokalnih skupin (npr: 192.168.x.x). Tako dobimo odlično vstopno točko za internet za celotno lokalno, žično ali brezžično omrežje.

V času testa je oprema delovala brezhibno. Signal je bil dobre kvalitete po celotni dvonadstropni hiši, kjer je potekal test, in tudi okoli 20m v okolici hiše, tako da je bilo mogoče deskati po internetu v prijetni senčici na vrtu. Če opremi dodate še kakšno anteno ali pločevinko čipsa (glej PCF5), boste brezskrbni tudi v večjem polmeru.

PCF



→Podrobnosti

Standard omrežja IEEE 802.11b Wireless
Hitrost prenosa podatkov 11 Mbps
Brezžična tehnologija DSSS na frekvenci 2.4 GHz
Varnost podatkov 64/128 bitno kodiranje WEP
Podprti operacijski sistemi Windows 98/Me/2k/XP/CE, Linux
Na spletu http://www.trendware.com
Prodaja EC d.o.o. (01) 434 15 40
Cene 201 PC - 23.400 SIT
203 PI - 28.613 SIT
204 UB - 28.631 SIT
211 BRP - 59.616 SIT

PCFOcena

↗Kakovostna rešitev brezžične povezave
↙Še vedno precej draga rešitev za domačo uporabo

»Če ne želite vleči kablov in imate ustrezen višek denarja, potem je takšno omrežje enkratna rešitev.«

88%

TREO 270 COMMUNICATOR

239.880 SIT Handspring

Eh, ta Handspring: že Treova črno-bela inkarnacija T180 ni bila bog ve kako dobra, zato nam tudi ta barvna nadgradnja ni vlivala ravno veliko zaupanja. Vendar pa smo se ji vsaj odločili ponuditi pošteno možnost ... Ampak, kaj sploh imamo tukaj? Je to PDA ali je telefon? V bistvu je Treo čudaška spojitev dlančnika in prenosnega telefona in očitno je to indikator trenda prenosnih komunikacij.

Kot dlančnik je naprava odlična, najnovejša različica Palm OS se lepo podaja izjemnemu barvnemu zaslonu z ostrimi barvami, trhlo grafitno ploščo pa so zamenjali za mikro tipkovnico, ki je manj dovzetna za napake, kot kaže na prvi pogled.

Žal pa se izkaže, da je tudi kričanje z vrha nebotičnika boljši način komuniciranja kot uporaba Trea kot telefona. Sicer nas je pomični vizir v slogu Star Treka, katerega ob sprejemu klica dvignete, navdušil, vendar navigiranje skozi množico menijev za klicanje ni ne priročno ne hitro. Še hujše je, da Treo prepozna le klicatelje, ki so shranjeni v meniju za hitro klicanje, ki pa ima kapaciteto le kakšnih 50 vnosov. Po daljši uporabi se napravica tudi občutno segreje in mislim da bi bili zaskrbljeni za svojo plodnost, če bi naokrog prenašali kaj tako vročega.

Treo lahko tudi brezžično dostopa do interneta in bili smo zares navdušeni, ko je napravica prvič prikazala celotno sliko JPG s prave spletne strani. Vendar pa je prenos boleče počasen in če niste hudo zdolgočaseni, vse skupaj ni vredno truda. Zato pa je Treo uporaben za prejemanje in oddajanje elektronske pošte, še posebej zahvaljujoč tipkovnici. Na kratko, Treo obljublja veliko, vendar mu ne uspe vsega izpolniti – upajmo, da bo naslednja različica obljube tudi v celoti izpolnila.

PCF

→Podrobnosti

Omrežje GSM z dvojnim frekvenčnim območjem
Velikost 110 x 69 x 18 mm
Teža 153 g
Baterije 3 ure pogovora, 150 v spalnem načinu
Pomnilnik 16 Mb
Procesor 33 MHz
Značilnosti IrDA komunikacija, zvočnik, vibra, vgrajena tipkovnica
Programska oprema *Palm Desktop, HotSync Manager,* spletni brskalnik *Blazer, One-Touch* mail
Na spletu www.hanspring.com
Prodaja Ram2 d.o.o., (01) 586 27 00

PCFOcena

↗ Odličen zaslon in tipkovnica, brezžična elektronska pošta
↙ Prevelik, prepočasen prezapleten, predrag

»Preteklo bo še nekaj časa, preden bo spojitev dlančnika in aparata GSM delovala.«

71 %

MINOLTA DIMAGE 7i

325.000 SIT Minolta

Minolta je izpopolnila svoj vrhunski digitalni fotoaparat. Ampak, še preden si pogledamo, kaj ima nova različica, česar prejšnja ni imela, se vprašajmo, ali moramo res plačati 325 tisočakov za dober fotoaparat? Za nekaj več kot polovico tega zneska dobi človek prekleto spodoben model s štirimi megapiksli, zato mora DiMAGE 7i biti nekaj posebnega.

In to tudi je. Digitalni fotoaparati s štirimi megapiksli so skorajda že nekaj običajnega, takšni s petimi pa ne. Glavni tekmecu so Nikon CoolPix 5000 in Olympus E20. Coolpix stane enako kot Minolta 7i, vendar nima takšnega razpona zooma ali preprostosti uporabe, E20 pa je prej podoben tanku kot aparatu in stane kar polovico več. Minoltin razpon zooma je neverjeten, vse od 28 mm (v fotografskem žargonu 35 mm) na širokokotnem koncu do 200 mm na področju telefotografije. Na vsaki strani premice je to precej boljše od konkurence. Obenem ima tudi zelo »hitro« lečo, ki reproducira zares ostre slike. Že samo ta podatek Minolto 7i postavlja daleč pred konkurenco.

7i je pravi užitek uporabljati. Namesto počasnih motorjev zooma na konkurenčnih aparatih, ima 7i vrtečo se ovratnico na leči za resnično zoomiranje. Vse skupaj je hitro in podprto z velikimi krmili, za katere vsaj enkrat človek ne rabi biti filigran.

Stari DiMAGE 7 je bil dober, zato pa z nadgradnjo dobite bolj dodelan nadzor fokusa, višjo hitrost zaslonke, presneto hiter način za zaporedno slikanje in izboljšano kakovost slike. Dobro, morda daje nekoliko igračkast občutek, vendar se vse nahaja na pravih mestih, kakovost izdelave pa je vzorna. Stari model še vedno stane veliko (250.000 SIT, če se res potrudite), ampak če imate debelo denarnico, se raje odločite za DiMAGE 7i. Vendar nekaj cvenka prihranite tudi za večjo pomnilniško kartico, kajti s 16 Mb ne boste prišli daleč.

PCF

→Podrobnosti

Značilnosti CCD s 5 megapiksli, optični zoom 28–200 mm (35 mm ekvivalenti), f2.8–3.5, 16 Mb Compact Flash, uporablja 4 AA baterije (priložen polnilec), dodelani samodejni/ročni načini zaslonke, novi UHS zaporedni način s 7 fps, fokusiranje, izboljšava odziva in kakovosti slike
Na spletu www.minolta.com
Prodaja Rolan d.o.o., (01) 300 1 300

PCFOcena

↗ Razpon zooma, uporaba, kakovost slike
↙ Cena in nekoliko igračkast izgled

»S fantastično lečo in preprosto uporabo, DiMAGE 7i konkurenco pusti daleč zadaj.«

93 %

IOMEGA HDD 20 GB

70.000 SIT Iomega

Ahh, kakšna osvežitev – Iomegin izdelek, na katerem ni zaslediti oznak »Jaz« in »Zip«. Potem ko so nas vsa leta bombardirali z enakimi nizkokapacitetnimi tehnologijami, prepakiranimi pod drugo masko, se zdi, da je Iomega končno prešla na nove, lepo oblikovane in super kompaktne izdelke, ki so v dobi PC-jev s 60 Gb diski povsem uporabni. Ta trdi disk sicer lahko vtaknete v žep srajce, toda ali je tako prenosljiv, kot bi porekli na prvi pogled?

Vsekakor bi bil, le da Iomega nekako ne more dojeti, da bi bilo dobro, če bi bil edini priključek namenjen PC-ju. Zakaj? Ker v tem primeru govorimo o vmesniškem modulu, ki vsebuje priključek za vrata USB in elektriko. Tako torej dobite tanek in lepo oblikovan 20 Gb disk, ki ga lahko na kakšnem drugem računalniku uporabljate, če le ne pozabite vmesniškega modula. Še »lepše« pa je da HDD ni združljiv niti s stajico za Peerless, drugim Iomeginim primerkom novodobnih zunanjih diskov. Seveda bi lahko vedno dokupili nove vmesniške module – USB ali FireWire – za druge PC-je, kar se Iomegi očitno zdi zelo atraktivna možnost. Toda, kaj naj si o tem misli uporabnik?

No, disk je združljiv z USB 2.0. Sicer povsem spodobno deluje z USB 1.1, a če ga priključite na USB 2.0, lahko dosežete povprečen prenos 60 Mb/s – čeprav tega podatka ne jemljite za suho zlato, saj je Iomega deklarirala prenos preko navadne povezave USB na 1,5 Mb/s, pa je stvarnost bližja 1 Mb/s. In nikar ne pozabite da so dandanes tudi drugi prenosljivi žepni diski, združljivi z USB 2.0. Naš nasvet? Razglejte se še po drugih izdelkih. **PCF**

→Podrobnosti

Kapaciteta 20 Gb
Vmesnik USB 2.0 (možnost FireWire)
Prenos
USB 1.1: 1,5 Mb/s
USB 2.0: 60 Mb/s
Priloženo programje QuikSync, Disaster System Recovery
Dimenzije 17,5 x 90 x 209 mm
Teža 166 g (brez vmesnika)
Na spletu www.iomega.com
Prodaja PCX Computers, (01) 581 98 00

PCFOcena

↗Privlačen, kompakten in peresno lahek
↙Vmesnik pokvari prenosljivost

»Nekoliko dražji od konkurence, vendar tako presneto tanek in lepo oblikovan.«

74 %

LOGITECH Z-650

61.180 SIT Logitech

Bojte se Švicarjev, ki prinašajo darila: Logitechovi zvočniki bodo s seboj brezplačno pripeljali še obisk fantov v modrem. Ko se na vršičkih vaših prstov nahaja 400 W moči, potem se je le težko upreti skušnjavi »nabijanja«, še posebej ko iz škatel prihaja tako lep zvok 4.1, kot smo ga tokrat lahko izkusili.

Z-560 je sestavljen iz petih zvočnikov: štirih čudovitih satelitov, ki iz sebe iztisnejo impresivnih 212 W, ter 20 cm nizkotonca, ki poskrbi še za dodatnih 188 W tresočega basa. Zvočnike priključite na nizkotonec, nadzorni modul povežite z zvočno kartico in vaši sosedje bodo v roku nekaj sekund pričeli vrteti številko 113.

Vendar pa poglavitna kakovost zvočnikov ni jakost, temveč kakovost zvoka. Za razliko od večine zvočniških sistemov za PC, Z-560 nosijo certifikat THX. Če vse skupaj poverno bolj po domače, to pomeni, da zmorejo brez najmanjše motnje reproducirati vse od najmanjšega šepeta, do eksplozije razsežnosti supernove, govor v filmih je lepo razumljiv, prostorski zvok pa povsem realističen. Kar pomeni, da boste neprestano imeli razpotegnjena usta: poslušanje glasbe je dobesedno glasba za ušesa, igranje iger nepredstavljiv užitek – še posebej če navijete bas – pri gledanju akcijskih DVD-jev pa se boste garantirano tresli od adrenalina.

Za vse zvočne sladokusce so pri Logitechu poskrbeli za psevdo prostorski zvok, ki pretvori stereo zvok starejših filmov, v štirikanalni zvok. To deluje čisto spodobno, še posebej v igrah, vendar priporočamo zvočno kartico z ločenimi izhodi za prednje in zadnje zvočnike.

Zvočniki nas ponavadi ne »zrajcajo« tako temeljito, vendar so Z-560 nekaj posebnega. Poskrbijo, da so celo najbolj dolgočasni DVD-ji zabavni, obenem pa so dovolj kakovostni da jih lahko s ponosom postavite v dnevno sobo. Vendar nikar ne pričakujte naklonjenosti sosedov.

→Podrobnosti

Moč Sateliti: 212 W RMS (4 x 35 W), Subwoofer: 188 W RMS
Nadzor Basi, pojenjanje jakosti signala na prednjih in zadnjih zvočnikih, jakost in M3D prostorski zvok
Frekvenčni razpon 35 Hz – 20 KHz
Razmerje signal-hrup > 100 dB(A)
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izid d.o.o. (04) 58 62 726

PCFOcena

↗Vrhunska kakovost zvoka, potresni bas
↙Nima centra, kakovost ni poceni

»Ne bodo vas priljubili sosedom, vendar se boste zaradi kristalno čistega zvoka režali kot lev.«

95 %

MUSTEK MDC 3000

60.000 SIT Mustek

Trije megapiksli za 60 tisočakov? Menite, da se šalimo, ali pa je nekje trik? Pravzaprav jih je več. Kot prvo, ta fotoaparat prav odraža cenenost – vse od pomanjkanja zooma, preko zevajoče zanke za jermen in čudaško oblikovane plastike železnega izgleda, do popolnega pomanjkanja krmilnikov na zadnjem delu aparata. Na ohišju se hvalijo tudi z nalepko "3,1 megapiksla", vendar bomo do tega še prišli.

Razen krmilnika zaslonke so na aparatu še trije krmilniki in eden od teh je gumb za vklop/izklop. Glede na prostranost fotoaparata in osamljenost gumbov, bi človek pričakoval, da bodo vsaj spodobne velikosti, vendar pri Musteku te ideje niso zapopadli.

Kot daje slutiti že količina gumbov, je to aparat z zelo malo značilnostmi. Poleg obveznih zadev, kot so tempomat in filmski način, naj omenimo še način »burst« (10 zaporednih posnetkov), peščico drugih nastavitev (osvetlitev, uravnava beline), 2x digitalni zoom (oziroma emulacija zooma) in to je nekako to. Za lečo s samodejnim iskalom je čudaško, da ni možnosti »infinity« oziroma »landscape«, da bi lahko slikali tudi skozi okno.

No, kar se komu zdi pomanjkanje značilnosti, seveda za drugega predstavlja preprosto uporabo. Iz tega stališča je MDC 3000 prvak. Več ali manj gre za aparat usmeri-in-pritisni-na-sprožilec. Oziroma, natančneje, usmeri-klikni-in-čakaj, kajti med pritiskom na sprožilec zaslonke in trenutkom, ko spet prevzamete nadzor nad aparatom, je živce parajoča zamuda – do 10 sekund za slike visoke ločljivosti.

Najhujši Mustekov greh pa je, da je tistih 3,1 milijona pikslov tako zamegljenih, kot da bi slikali skozi okno.

PCF

→Podrobnosti

Ločljivost 3,1 Megapiksla
Največja velikost slike 2048 x 1536
Vrsta pomnilnika Compact Flash
Optični zoom Ni
Načini bliskavice Trije
Dimenzije 116 x 24,5 x 75 mm
Teža 200 g (brez baterij)
Na spletu www.mustek.com
Prodaja Comtron d.o.o., (02) 300 3500

PCFOcena

↗Optično iskalo in LCD prikazovalnik
↙Ni zooma in praktično nobenih funkcij

»MDC 3000 ima grozljivo cenen občutek, kl je v skladu s kakovostjo slike. Pozabite.«

46%

GERICOM [BLUE SHADOW] F152

121.200 SIT Gericom

LCD zasloni vsekakor polnijo pisarne večinoma v bolj elitnih podjetjih, medtem ko se na naših domačih pisalnih mizah ne pojavljajo tako pogosto – vsaj kar zadeva mize tistih, ki radi zaigrajo tudi kakšno 3D igro. Vendar bi marsikdo pogoltnil nižjo hitrost osveževanja slike za malo več delovnega prostora na svoji mizi.

Podjetje Gericom nas je poskušalo prepričati, da nam od sedaj poleg ekonomske naravnanosti in kvalitete ponujajo tudi prijetno oblikovan vizualni izdelek. Ugotovitev – če ste naveličani klasičnih oblik, standardnih barv in nimate v žepu za Samsungov poršejevsko oblikovan 171P, vam lahko svetujemo nakup pričujočega TFT-ja.

Meni je sestavljen iz petih gumbov in je postavljen na pravo mesto, funkcionalnost pa je praktična in uporabniku prijazna. Kot najboljša rešitev pri nastavljanju se je tudi tokrat pokazala samodejna nastavitev slike, tako da so vaše težave rešene z enim samim klikom in 3-sekundnim zaostankom, da monitor ponastavi sliko. V primeru, da boste s samodejno nastavitvijo v vašem okolju nezadovoljni, pa lahko lastnoročno nastavite barvni profil, kontrast in osvetljenost.

Monitor podpira ločljivost 1024 x 768 z 0,297 veliko piko, kar je za 15-palčneža popolnoma dovolj, pri tej ločljivosti pa je optimalna osvežitev 85 Hz. Sama slika je ostra in precej spominja na klasično sliko monitorja s katodno cevjo, seveda če si monitor ogledujete pod pravim kotom. Ob pogledu s strani je v primerjavi z drugimi LCD izdelki sicer nekoliko zaostajal, vendar smo naposled prišli do zaključka, da gre za monitor, ki vas ne bo razočaral. Vendar zvočnike, vgrajene v stojalu zaslona, rajši pustite ob strani in si priskrbite kakšen Logitech-Z-560 ali podobne.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

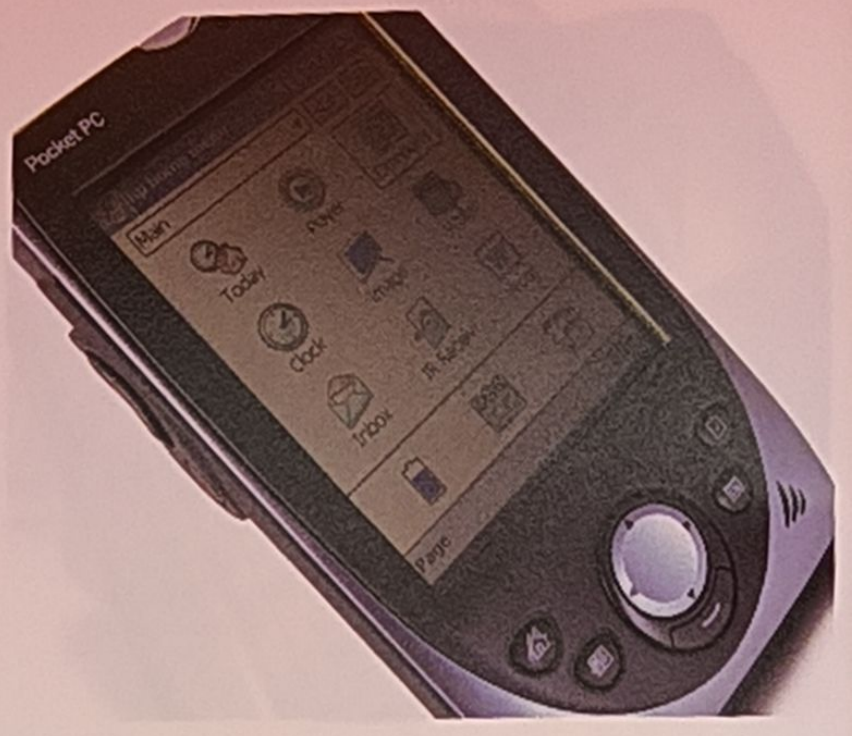
Velikost zaslona 15 palcev vidne površine
Največja ločljivost 1024 x 768 pri 85 Hz
Priključki VGA
Dimenzije ekrana 378 x 337 x 168
Teža 5,3 kg
Na spletu www.gericom.com
Prodaja Anni d.o.o. (01) 583-99-99

PCFOcena

↗Ostra slika, prijazen delovnemu prostoru, lep
↙Ne najboljši pogled od strani, slabi zvočniki

"Če ne igrate iger in ne potrebujete večjega zaslona od 15 palcev, je Gericom dobra izbira."

87%



SYNCMASTER 171P

241.320 SIT Samsung

Kot nam že logotip v zgornjem desnem kotu zaslona pove, je zaslonski gigant na področju oblikovanja sklenil pakt z znamenitim Porschejem. Zaslon je sicer privlačen že na prvi pogled, vendar nas je le nekoliko začudilo, da Porschejevi oblikovalci niso izdelali nečesa, kar bi izdelek bolj ločilo od tekmecev. Sicer dobimo lepo kovinsko barvo, pa tudi drugače se nekoliko razlikuje, ampak morda je delo oblikovalskega genija v tem, da so vgradili zaslon, ki ga je mogoče nagniti?

Na srečo pa 171P ne potrebuje Porschejevega imena, da bi se prodajal. Zaslon je skorajda brez napak, visoka nastavitev kontrasta pa bo poskrbela, da bo delo z njim užitek. Čeravno se bo optimalna ločljivost 1.280 x 1.024 nekaterim zdela preveč fina, je kakovost slike resnično impresivna. Sicer se zaslon spopada s težavo večine LCD monitorjev, ki na nižjih ločljivostih besedila ne prikazujejo najbolj jasno. Prav tako nas zaslon ni prepričal, da bi bili LCD zasloni dobra izbira za igranje iger. Duhovi, ki sledijo hitremu premikanju likov na zaslonu, so sicer na 171P daleč od katastrofalnih primerov, ki smo jim bili priča na nekaterih drugih modelih, vendar vas bo motila med igranjem hitrih prvoosebnih iger.

Če se še malo vrnemo k zunanjosti, moramo pohvaliti na dotik občutljive gumbe za nadzor, ki se nahajajo na spodnji strani zaslona. Če bi navodila o uporabi podrobnih nastavitev bila nekoliko bolj jasna, bi se nam morda uspelo prebiti mimo samodejnih nastavitev, tako pa so te ostale najboljša možnost, ki nam jih je uspelo doseči.

Barve si zares svetle, pogled na zaslon pa je možen iz precej večjega kota kot pri tekmecih.

PCF

→Podrobnosti

Značilnosti 17-palčni zaslon, TFT/TN nastavitve, 0.264 mm točka, razmerje kontrasta 400:1, pogled na zaslon iz kota +/- 160 stopinj, 16.2 milijona barv, DVI in VGA povezave, 6.2 kg, maksimalna ločljivost 1.280 x 1.024

Na spletu www.samsungelectronics.com

Prodaja Lancom d.o.o., (02) 330 03 00

PCFOcena

↗Odlična kakovost slike, žive barve
↙Ni USB priklopov, ni za igre, drag

»Če trošite tuj denar, je 171P ta hip eden najboljših monitorjev za uporabo pri delu.«

86%

JORNADA 568

185.000 SIT HP

Dlančniki niso več tisto, kar so bili, a v HP-jevem primeru je to le prednost. Precej težko Jornado črno-kovinske barve je zamenjal lažji in precej bolj prenosljiv dlančnik, pa čeprav ne izgleda tako japijevsko. Dodali so mu tudi najnovejši Microsoftov operacijski sistem, tako da smo si od njega veliko obetali.

Vendar pa sega lepota tudi pod ohišje. Lahko zatrdimo, da je s to Jornado HP-ju uspelo izdelati dlančnik, ki zadovolji zahtevam Microsoftovega ambicioznega sistema PocketPC. Priklic prijateljevega naslova na stari Jornadi je bilo nekoč tako hitro opravilo kot hoja po morju lepila. Kar zadeva specifikacije, pa se lahko Jornada kosa z najboljšimi primerki sodobnih PocketPC-jev. 64 Mb pomnilnika poskrbi za ravno pravo količino prostora za hitro zaganjanje programja in za shranjevanje datotek.

Vsa ta dodatna moč je vitalnega pomena, kajti Jornada 568 je več kot le osebni organizator. Na PocketPC 2002 je nameščena široka paleta uporabnih aplikacij, vključno z okleščenimi različicami Worda, Excela in Internet Explorerja ter programje za prebiranje elektronskih knjig, predvajanje datotek MP3 in WMF, niso pa pozabili niti na predvajalnik filmov. V teoriji lahko napravico preko IR vrat povežete z mobilnim telefonom in predvajate video s spleta. V praksi pa tega ne boste počeli, kajti vse skupaj je preveč trzajoče.

Če drugih dlančnikov ne bi poznali, bi bila Jornada 568 nedvomno zmogljiv sistem, vendar ni niti približno tako dobro izdelan kot Compaqov iPAQ, pa še manjši zaslon ima. Sicer je Jornada 17g lažja od iPAQ-a, vendar je jasno, da še vedno gre za revnejše sorodstvo. Morda je prav zato Jornada 568 poslednji primerek izumirajoče vrste, vsaj v luči HP-jeve združitve s Compaqom.

Graham Southorn

→Podrobnosti

Procesor Intel StrongARM z 206 MHz
Dimenzije 76,5 x 132 x 17,2 mm
Teža 173 g
Pomnilnik 64 Mb
OS MS Pocket PC 2002
Razširljivost Vrata za CompactFlash
Zaslon 65.536 barv, 3,5-inčni barvni zaslon
Baterije 14 ur
Zvok Zvočnik, priključek za slušalke
Vnos Pero, mikrofon
Povezava USB
Na spletu http://thenew.hp.com
Prodaja Repro d.o.o., (01) 58 53 411

PCFOcena

↗Moč Mika Tysona, zapakirana v prenosljivo lupino
↙Ne daje občutka kakovostne izdelave, slabša od iPaqa

»Izvaja lahko večino nalog kot namizni PC, le da se manjkrat sesuje.«

68%

COOLPIX 2500

106.400 SIT Nikon

Digitalni aparati so na pohodu in očitno jih nič ne more ustaviti, da ne bi v nekaj letih zamenjali klasičnega filma. Najnovejši Nikonov izdelek je dovolj tanek, da ga vtaknete v žep srajce in ker je tako lahko prenosljiv, si je Nikon v naših očeh že pribornil dodatne točke. Vendar pa jih je takoj zatem izgubil zavoljo neodpustljive napake: ta fotoaparat je brez optičnega iskala. Tako boste morali sliko sestaviti kar na LCD zaslonu, barvni LCD zasloni pa so se doslej vedno izkazovali za vampirje digitalnega sveta, saj izsesavajo življenje iz nesrečnih baterij. Male Nikonove baterije tokrat ponujajo 80 ur digitalnega življenja, kar ni slabo, če le ne pozabite s seboj ponesti polnilca.

Komponiranje slike preko LCD zaslona pa na srečo ni težavna zadeva, saj je zaslon postavljen na tečaje, zato ga lahko premikate s palcem in tako lahko aparat držite v položaju, ki najbolje ustreza pregledu nad zaslonom, pa boste še vedno merili v cilj.

Čeprav je funkcionalnost aparata zasnovana menijsko, pa so vse potrebne funkcije – kot je bliskavica – na dosegu enega pritiska na gumb, pri izbiri pa pomaga tudi štirismerni krmilnik v slogu D-pada na igralnih plošč̌kih. Še posebej uporaben je scenski meni, ki ponuja 12 vnaprej definiranih načinov, vključno z zabava/notranjost (podrobno ozadje in slaba osvetljenost), muzej (brez bliskavice, dolga izpostavitev) in ognjemet – in vse to je lepo predstavljeno z ikonami.

Če si želite več nadzora, boste v ročnem načinu prevzeli nadzor nad ostrino slike, izpostavitvijo, uravnoteženostjo beline in še čim. Sicer je čutiti pomanjkanje nadzora nad hitrostjo zaslonke in še čim kar poznamo pri drugih aparatih, vendar boste v scenskem meniju zadovoljili 95 % potreb. Pri dveh megapikslih je slika dovolj ostra za večino A4 izpisov, kar za zahtevano ceno niti ni tako slabo. **PCF**

→Podrobnosti

Ločljivost 2.0 megapiksla
Največja velikost slike 1600 x 1200
Vrsta pomnilnika Compact Flash
Optični zoom x3
Ekvivalent 35 mm zoomu 37-111 mm
Načini bliskavice Štirje
Dimenzije 114 x 59,9 x 31,5 mm
Na spletu www.nikon.co.uk
Prodaja Grafo d.o.o., (01) 433 73 92

PCFOcena

↗ Priročna uporaba, lahka prenosljivost
↙ Popolna odvisnost od LCD zaslona

»Kompakten in vsestranski aparat, ki ga je lahko uporabljati. Škoda le, da ni optičnega iskala.«

75 %

CORDLESS OPTICAL MOUSE

16.500 SIT Logitech **www.logitech.com**

Kmalu bodo miške že zastarele in kazalec bomo nadzirali s svojimi mislimi. Do takrat se moramo zadovoljiti z napravami, kakršna je Logitechova miška Cordless Optical s tremi gumbi. Na srečo je elegantna, preprosta in nevsiljiva, s težo, ob kateri je občutek uporabe prijeten, ponaša pa se z visoko preciznostjo. Win 98 in višji jo bodo prepoznali ob vklopu, vendar je morda nekoliko premajhna. Ljudje z velikimi rokami bodo imeli občutek, da prekrivajo celotno miško. Tudi koleš̌ek ni najbolj kakovosten, miška pa prihaja le v iMacu prirejenih barvah. Če odmislimo slednje, gre za odličen kos opreme. **PCF**

↗ Udobna, precizna, občutljiva
↙ Premajhni gumbi, povprečen koleš̌ek

»Kakovostno izdelana in natančna miška. In kaj potem?«

79 %

Naročite se

in prejmite dve številki brezplačno!

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

Zakaj se naročiti?

Prihranite denar
Prejmite dve številki letno brezplačno.

Brezplačna dostava
Vsaka številka dostavljena do vaših vrat, še vroča izpod tiskarskih strojev.

Ne zamudite številke
Zagotovite si vsak izvod PC Formata.

kako se naročiti

Po telefonu
Pokličite Darjo na **02 330 330 1**

Na spletu
V svojem brskalniku natipkajte **www.pcformatslo.net**

Po pošti
Izpolnite **dopisnico**, ki ste jo prejeli kot prilogo reviji.

POSEBNA PONUDBA!

Obdržite denar v žepu dalj časa ter se naročite v dveh mesečnih obrokih!

IZBERITE DARILO OB NAROČNINI!

Igra Resident Evil 3: Nemesis
Igra Chicken Run

Več informacij o darilih poščite na naši spletni strani.

OMREŽJA GSM

So Kranjcem vremena se zjasnila – konkurenca na področju mobilne telefonije je lepo zacvetela.

Fenomen eksplozije mobilne telefonije v slovenskem prostoru lahko primerjamo kar z velikim pokom, saj smo po uporabi in lastništvu mobilnih aparatov med vodilnimi na svetu. Čeprav veliko vlad po svetu še vedno dvomi v prednosti konkurence na področju brezžičnih komunikacij (še posebej gre tukaj za države v razvoju), smo pri nas kar hitro dojeli, da bomo brez več ponudnikov mobilne telefonije imeli le visoke cene in uporabniku neprijazne storitve. Dandanes lahko GSM-a željni uporabniki izbirajo kar med tremi operaterji: Mobitelom, Si.Mobilom in najmlajšim prišlekom, Vego. Kateri je najboljši in kdo bolj perspektiven? Odgovor leži v zvezdah ...

MOBITEL

www.mobitel.si

Mobitel je naš najstarejši ponudnik mobilnih komunikacij, gre pa za hčerinsko družbo slovenskega nacionalnega operaterja telekomunikacij, Telekoma. Prav zaradi svoje tradicije in agresivnega oglaševanja je Mobitel še vedno najbolj priljubljen ponudnik, k čemur nedvomno pripomore 98 % pokritost slovenskega prebivalstva in hitro uvajanje novih tehnologij. Tako je Mobitel prvi uvedel portal WAP in čeprav jih je Si.Mobil prehitel z vzpostavitvijo omrežja GPRS, so na izziv hitro odgovorili, poleg tega pa ponujajo tudi povezljivost HSCSD in kot edini v Sloveniji tudi UMTS (medtem ko GPRS in HSCSD ponujata hitrosti v razredu 40 kbps, UMTS omogoča prenos kar 348 kbps oziroma obstajajo celo potenciali za 2 Mbps). Uporabniki naročniških paketov lahko gostujejo v kar 200 tujih omrežjih, med največje pa prištevamo Orange, Western Wireless, Vodafone in Blue, ki jih najdete v skoraj vsaki državi.

Pokritost ☆☆☆☆☆
Priključna taksa 2.586 SIT
Tehnologije ☆☆☆☆☆
Gostovanje ☆☆☆☆☆
Pomoč uporabnikom ☆☆☆☆☆

SI.MOBIL

www.simobil.si

Si.Mobil je drugi največji operater mobilne telefonije pri nas, družba pa je že nekaj časa v večinski lasti avstrijskega Mobilkoma. Čeprav ima Si.Mobil vsaj tako agresivno reklamno kampanjo kot Mobitel (spomnimo se samo zadnjega svetovnega nogometnega prvenstva), pa se ne more pohvaliti s takšno uspešnostjo, kot naš najstarejši operater. Čeprav pri Si.Mobilu trdijo, da pokrivajo kar 96 % prebivalstva, pa se še prepogosto dogaja, da padete v "črne luknje" – včasih celo sredi urbanih središč. Si.Mobil drugače ponuja enake tehnološke rešitve kot Mobitel, z izjemo UMTS, saj se jim cena 2 milijard SIT za licenco ni zdela smiselna. Jih je pa potrebno pohvaliti, da so svoje omrežje za razliko od Debitela izgradili sami in v primerjavi s stroški vlaganj, so cene njihovih storitev res nizke.

Pokritost ☆☆☆
Priključna taksa 2.618 SIT
Tehnologije ☆☆☆☆
Gostovanje ☆☆☆
Pomoč uporabnikom ☆☆☆☆

VEGA

www.vega070.com

Vega je novinec na slovenskem tržišču, gre pa za podjetje v 100 % lasti Western Wireless International, torej Američanov. Vega je tako kot Si.Mobil izgradila lastno omrežje, v kolikor pa njihovi oddajniki ne sežejo v najbolj oddaljeno vas, uporabnika preklopijo kar na Mobitelovo omrežje. Pri preklopu dejanja sploh ne boste opazili, razen če med pogovorom gledate na zaslon, kjer se izpiše še logotip Mobitelovega omrežja. Vegovci gostujejo v kopici tujih omrežij, predvsem po zaslugi WWI. Tehnološko je Vega najslabše opremljen operater, saj ne ponuja niti tehnologij GPRS in HSCSD, namesto tega pa ponujajo SIM Toolkit, ki operaterjem omogoča, da na kartico SIM zapišejo nove funkcije (gre za nekakšno razširitev standarda WAP).

Pokritost ☆☆☆☆☆
Priključna taksa 2.200 SIT
Tehnologije ☆☆
Gostovanje ☆☆☆☆☆
Pomoč uporabnikom ☆☆☆☆

DRAŽJA MOBILNA TELEFONIJA

Kot veste, je sredi julija Agencija za telekomunikacije, radiofuzijo in pošto Republike Slovenija, slovenske operaterje mobilne telefonije pozvala, naj preuredijo prenizke cene mobilnih storitev. Izgovor naj bi bila prilagoditev cen *stroškov učinkovitega zagotavljanja storitev* (kako lepo nejasen pojem). Tako so se (se bodo) v začetku avgusta telefonski klici podražili za 10 %, medtem ko nas bodo sporočila SMS stala kar 30 % več. Očitno je cenovna vojna med konkurenti opravila svoje in tako kot je bil primer dogovora med globalnimi proizvajalci pomnilniških modulov, so tudi naši mobilni operaterji uspeli uskladiti želje po večjih dobičkih. Urad za varstvo konkurence pa nič ...

vega

vedno zarne.
si!mobil

GPRS TELEFONI

Mobilni internet se vrača. *PCF* testira najnovejše GPRS mobilne telefone.

Sprijaznimo se, da je tako opevan WAP navadno sranje. V tujini so to tehnologijo sicer poskušali izkoristiti za »mobilno trgovino«, pri nas pa stvar ni nikoli prav zaživela, z izjemo nekaterih navdušencev, ki so postavili nekaj WAP predstavitvenih strani. Oh, ja, in Mobisuxova WAP stran je bila zelo uporabna. Vendar pa je bilo to vse.

Sedaj pa se telefoni razvijajo v tretjo generacijo inteligentnih aparatov, kar smo vedno slutili, da se bo zgodilo. Pa kar pozabite na tiste japijevske mobitele iz *Matrixa* – barvi zasloni, slikovna sporočila in MMS (zmožnost pošiljanja večpredstavnostnih izrezkov, kot je recimo govor), niso samo zanimive novitete, temveč so povsem praktične. No, barvni zaslon je res presunljiv. Kar je čisto lepo in prav, saj so igre, kalkulatorji, koledarji, radiji FM, predvajalniki MP3 in brezžično omrežje Bluetooth v zadnjih letih postali resničnost. Jutri bomo imeli integrirane digitalne kamere in sisteme GPS.

Vsega skupaj ni mogoče ignorirati. Če v bližnji prihodnosti kupujete telefon, potem si omislite enega od GPRS modelov (General Packet Radio Service – hitrejša metoda za prenos podatkov kot starejši sistem GSM). To so res predmeti poželenja.

Dandanes mobilni telefoni ponujajo veliko več, kot le možnost povezovanja v črno-beli svet GSM. Ker smo tokrat testirali pet telefonov, smo si ogledali več značilnosti. Zaslon: večji kot je, lažje razberete besedilo. Oblika: je tipkovnica dovolj velika glede na velikost telefona? Baterija: bo zdržala dovolj dolgo za praktično uporabo? Dodatne lastnosti: dražji telefoni ponujajo nekaj dodatnih lastnosti, kot so glasovno klicanje, vgrajene igre, koledar in celo brezžična Bluetooth povezljivost.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

Značilnosti Tri pasovna območja 900/1800/1900, WAP 1.2, HSCSD, Bluetooth, MMS, barvi zaslon, IR vmesnik
Dimenzije 100 x 48 x 20 mm
Teža 84 g
Baterija 7 dni uporabe, 14 dni v pripravljenosti
Na spletu
www.sonyericsson.com
Prodaja Svema Co. d.o.o., (01) 306 55 00

PC plus

Računalniki in prenosniki

m@gic
AMD Athlon XP 1800+
pomnilnik 256 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus A7V266-C
trdi disk 60 GB ATA-133
DVD 16x hitrost
CD-RW 40/10/40
Asus V8170 Geforce4 64 MB TV-out
AC97 zvok na osn. plošči
Cherry tipkovnica, optična miš
206.900,-

g@mer
AMD Athlon Thunderbird 1333 MHz
pomnilnik 128 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus A7V266-M
trdi disk 40 GB
DVD pogon 16x hitrost
Geforce2 MX400 64 MB TV-out
AC97 zvok na osn. plošči
Cherry tipkovnica, miš s koleščkom
154.900,-

Platinum C13D
Intel® Celeron® 1300 Mhz
pomnilnik 128 MB RAM
trdi disk 20 GB
14" 1024x768 TFT ekran
DVD pogon
modem, LAN, Firewire, IrDA
2x USB, SP-DIF izhod, TV-out,
Smart slot, mp3 predvajalnik
319.900,-

I-f@mily
Intel® Celeron® 1000 Mhz
pomnilnik 128 MB
osn. plošča Asus TUSI-M
trdi disk 20 GB (ATA-100)
CD-ROM 54x
Integrirana grafika do 64 MB
AC97 zvok na osn. plošči
SLO tipkovnica, miš
107.900,-

e-m@chine
Intel® Pentium® 4 1.6 GHz
pomnilnik 128 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus P4S333-VM
trdi disk 40 GB
DVD pogon 16x hitrost
Integrirana grafika do 64 MB
AC97 zvok na osn. plošči
SLO tipkovnica, miš
155.900,-

Platinum C Akcija!
Intel® Celeron® 1 GHz
pomnilnik 128 MB PC133
trdi disk 20 GB
14" 1024x768 TFT ekran
DVD pogon
modem, LAN, Firewire, IrDA,
2x USB, SP-DIF izhod, TV-out,
mp3 predvajalnik
304.900,-

www.pcplus.si

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina:
www.powerplus.si
BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583-28-84

MPrint d.o.o. 03/490-40-10
Janus Trade d.o.o. 04/532-01-55
BIRO HIŠA d.o.o. 01/540-10-93
Tech-Trade 01/433-53-50
Meler 05/757-11-50
Avto-Izziv 01/750-21-11
Commlina 03/759-20-60
Melom d.o.o. 04/592-50-10
Harvey Norman - Ljubljana
BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
COMING
Trgovine in franšize
MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897-68-50

SONY ERICSSON T68i

144.000 SIT Sony Ericsson

Sony Ericsson T68i velja trenutno za enega najbolj prestižnih telefonov, ki so na voljo. Gre za povsem klasično oblikovan aparat, ki je podoben modelu T65 in je dovolj majhen, da se lepo prilega v roko, z njegovimi 84 grami pa ga v žepu srajce sploh ne boste čutili. Tipke so klasične in z njimi je mogoče lepo upravljati, edina zanimivost je miniaturna palica za premikanje po menijih in ker je zaslon barven, človek skorajda dobi občutek, kot da ima v rokah kakšno igralno konzolo Game Boy in ne mobilnega telefona. Škoda le, da je vidljivost pri močni sončni svetlobi nekoliko omejena.

Ta telefon podpira praktično vse, od paketnega prenosa podatkov, HSCSD, infrardečega vmesnika, *cremme de la cremme* pa predstavlja povezava Bluetooth. Če omenimo še možnost pošiljanja večpredstavnostnih sporočil (MMS), se praktično že znajdemo v svetu *Zvezdnih stez*. Funkcije na mobilnem aparatu kar paradirajo – še posebej bi želeli omeniti zmožnost povezovanja z *Outlookom* – če pa upoštevamo, da je baterija kljub požrešnosti barvnega zaslona ob intenzivni uporabi zdržala kar cel teden, nam zmagovalca ni bilo potrebno iskati naprej.

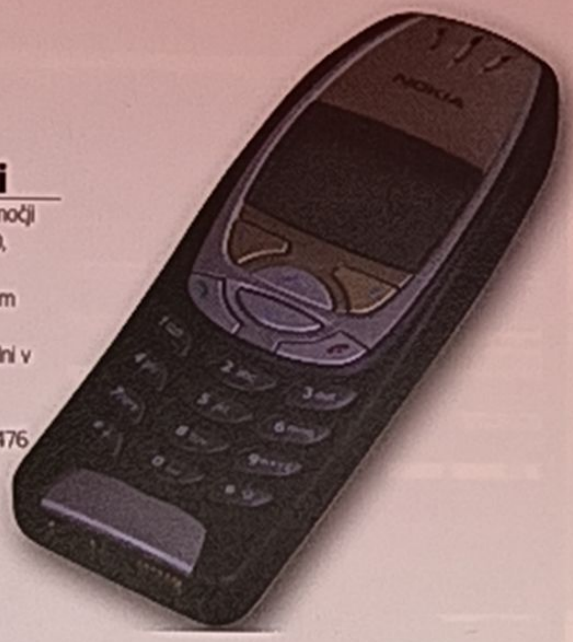
↗ V vseh pogledih odličen telefon
↙ Cena, palica sčasoma izgubi natančnost

»Telefon, ki se ga ne bi branil niti Jean-Luc Piccard.«

92%

→NOKIA 6310i

Značilnosti Dve pasovni območji 900/1800, WAP 1.2, HSCSD, infrardeča vrata
Dimenzije 129 x 47 x 21 mm
Teža 111 g
Baterija 8 dni uporabe, 14 dni v pripravljenosti
Na spletu www.nokia.com
Prodaja Teleray d.o.o., (01) 476 08 01



→SIEMENS S45

Značilnosti Dve pasovni območji 900/1800, WAP 1.2, GPRS, obogateni SMS preko EMS
Dimenzije 105 x 46 x 17 mm
Teža 93 g
Baterija 3 dni uporabe, 7 dni v pripravljenosti
Na spletu www.siemens.com
Prodaja Siemens d.o.o., (01) 474 61 00

→ERICSSON R520m

Značilnosti Tri pasovna območja 900/1800/1900, WAP 1.2, HSCD, Bluetooth, IR vmesnik
Dimenzije 130 x 50 x 16 mm
Teža 95 g
Baterija 6 dni uporabe, 14 dni v pripravljenosti
Na spletu www.sonyericsson.com
Prodaja Sverna d.o.o., (01) 306 55 00

→MOTOROLA TIMEPORT 260

Značilnosti Tri pasovna območja 900/1800/1900, WAP 1.1, GPRS, IR vmesnik
Dimenzije 130 x 47 x 24 mm
Teža 108 g
Baterija 7 dni uporabe, 14 dni v pripravljenosti
Na spletu www.motorola.com
Prodaja RAM 2 d.o.o., (01) 524 92 27

NOKIA 6310I

118.600 SIT Nokia

Tipkovnica je kakovostna, telefon lepo oblikovan, zaslon pa velik in močno kontrasten. Telefon poleg GPRS podpira tudi HSCSD, WAP 1.2 in pošiljanje obogatenih sporočil preko sisterna, ki je združljiv le z Noklinimi aparati. Premore infrardeč vmesnik, preko katerega se lahko povežete na prenosnik z *Outlookom* in *Lotus Notes*, integrirana "denarnica" pa poskrbi za šifrirano shranjevanje pomembnih podatkov. Baterija v pripravljenosti zdrži kar 2 tedna, vendar se njena kapaciteta pozna na večjih dimenzijah telefona.

↗ Dober zaslon, WAP 1.2, HSCD
↙ Velikost, le dual-band

"Nokia tudi tokrat ni razočarala in je svojo nalogo opravila z odliko."

86%

SIEMENS S45

99.900 SIT Siemens

Siemensovi telefoni nam niso vlivali zaupanja, vendar S45 ovrže dogmo. Gradnja je kakovostna (škripanja ni moč opaziti), a so tipke nekoliko preveč nagnetene. S45 podpira »šifrirani« WAP 1.2 in GPRS, vendar ne obvlada HSCSD, ponuja pa manj varnostnih značilnosti kot Nokia. So pa priložili serijski kabel za komunikacijo, čeprav tudi IR vrata niso od muh. Škoda, da podpira le dve pasovni širini, čeprav je to za evropske razmere dovolj. 850 mAH baterija aparat obdrži pri življenju slab teden.

↗ Majhne dimenzije, 7-vrstični zaslon
↙ Nagnetene tipke, ne podpira HSCD

»Za Siemens dober telefon, vendar naše misli že uhajajo k S50.«

81%

ERICSSON R520M

79.800 SIT Ericsson

Prvi Ericssonov GPRS telefon, kar se mu sedaj že pozna po obliki. Gre za visok, a tanek aparat in kljub dejstvu, da nas je T68i navdušil s svojo pisanostjo, starosti s funkcijskega stališča nimamo kaj očitati. Zaslon je velik in berljiv, meniji pa so lepo pregledni, čeprav Nokia in Siemens tu še prednjačita. Zato pa R520m podpira tudi Bluetooth, kakovost zvoka iz slušalke pa je prav fenomenalna. Škoda le, da ima ornejeno prenosno moč.

↗ Zaslon, kakovostne tipke, funkcionalnost
↙ Velikost, počasno delovanje

"Res zmogljiv telefon s kopico funkcij, za katerega pa potrebujete velik žep."

86%

MOTOROLA TIMEPORT 260

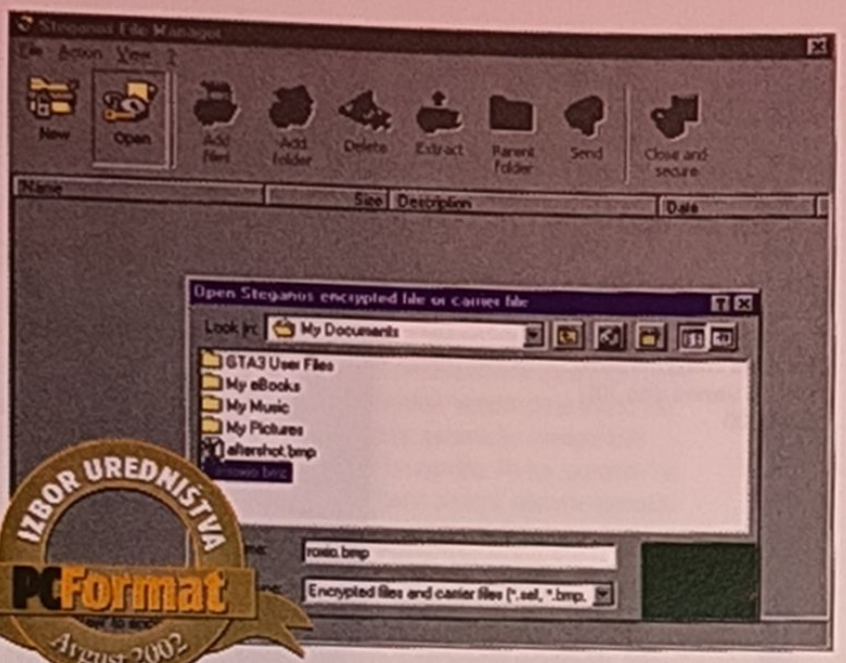
99.900 SIT Motorola

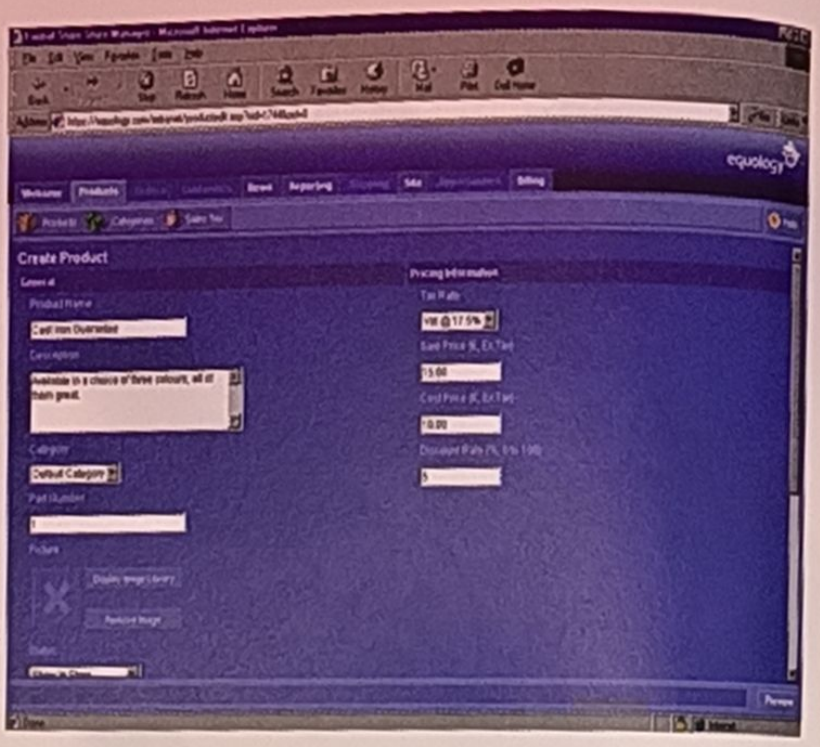
Motorola se očitno nikoli ni znala prilagoditi konkurenci skandinavskih izdelovalcev in ponavlja enake napake. Zmedeni meniji, ki celo najmanjše opravilo naredijo kompleksno, določene tehnološke pomanjkljivosti in neprijaznost, so elementi, ki odvračajo od nakupa tega telefona. T260 je pravzaprav GPRS različica priljubljenega TimePorta L7398, kar spet pomeni majhen le štirivrstični zaslon. Zato pa naj omenimo pozitivno stran Motorole – program TrueSync za sinhronizacijo podatkov s PC-jem in dlančniki. Nakup najtopleje odsvetujemo.

↗ Oster zaslon, lepa oblika
↙ Zmedeni meniji, štirivrstični zaslon

»Najslabši telefon na testu. Motorola naj drugič pošlje novejši model.«

65%





IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Avgust 2002

STEGANOS SECURITY SUITE 4

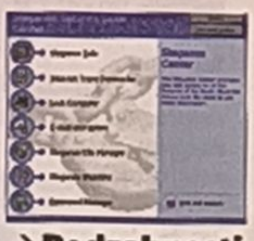
80.000 SIT Steganos

Steganografija je bila antična grška metoda za prikrivanje informacij. Najprej so sužnju obrili glavo in v skalp vtetovirali skrivno sporočilo. Ko so sužnju spet zrasli lasje, so ga poslali k prejemniku, spet obrili in prebrali sporočilo. Te dni pa vaš lokalni brivec le stežka prevzame vlogo informatorja SOVE, kajti tehnika se je razvila. Težava pa je tudi v tem, da si le redko kdo še lahko privošči sužnja, ki bi ga tetoviral. Vendar so sporočila še vedno skrita na povsem očitnem mestu, kamor ponavadi ne pogledate: znotraj slik, preglednic, dokumentov – v skoraj vsaki datoteki. Zvito, kaj?

Datoteka, ki nosi skrivno sporočilo je nekoliko večja od izvirnika, vendar pa je drugače na prvi pogled povsem enaka. Slika je še vedno takšna kot v izvirniku in jo je mogoče pregledovati in urejati (čeprav lahko na ta način izgubite skrite informacije). Datoteke, ki jih spustite skozi dekodirnik, zahtevajo za prikaz podatkov geslo in če le-to ni pravo, sploh ne veste, ali gre za pravo datoteko in geslo. To je odličen način za prikrivanje podatkov – kot vsako enkripcijsko metodo, jo je mogoče razbiti, vendar je to veliko težje, če sploh ne veste, kje iskati.

Steganos Security Suite vključuje tudi bolj standarden način za skladiščenje podatkov znotraj t.i. Trezorja in še nekaj drugih orodij, vendar je prej omenjen način kriptiranja najbolj varen. Zakaj bi pred tatov nos postavili očitno tarčo, če pa se lahko smejite ob pomisli, da ozadje namizja skriva vaše datoteke, napadalci pa jih ne vidijo?

Richard Cobbett



→Podrobnosti

Varnostna orodja
128-bitna enkripcija AES, hitro kodiranje celotnega diska, varovanje pred sesutjem, samodejno pripenjanje datotek elektronskim sporočilom in enkripcija, prikrivanje dokumentov in enkripcija, rezanje datotek in zaklepanje računalnika
Na spletu
www.steganos.com
Prodaja Naročite preko interneta

PCFOCena

↗Odličen način za varovanje podatkov
↙Razen visoke cene bi težko našel slabost

»Odličen način za prikrivanje podatkov, tudi celotnega diska, po razdrobljenih koscih.«

91 %

EXTEND

7.200 SIT/14.500 SIT na mesec Equology

Ko morate postaviti lastno spletno trgovino, imate na voljo dve možnosti. Lahko porabite celo premoženje za profesionalen, neprijazen paket, ki ponuja vse možnosti pod soncem, ali pa se odločite za cenovno in po izgledu cenejšo rešitev. Extend je drugačen. Vnaprej vam ne zaračunajo skoraj nič, temveč na mesec plačujete 7.500 SIT (za kataloško stran) ali 14.500 SIT za stran, ki ima vgrajeno nakupovalno košarico in lahko sprejema kreditne kartice. Za postavitev ni potrebno tehnično znanje, proces pa vam bo vzel le dve minuti, saj spletno trgovino resnično postavite z le nekaj kliki. Vnaprej izdelane predloge, ki so vam na voljo – ustvarjene na podlagi HTML ali Flasha – izgledajo precej profesionalno, a če nobena ne ustreza vašim potrebam, vam pri Equology brezplačno naredijo stran po želji.

Celotno trgovino nadzorujete preko odličnega vmesnika, ki ga lahko uporabljate na katerem koli računalniku z nameščenim Internet Explorerjem. Skozi ta vmesnik dodajate izdelke, nalagate slike, ki jih uporabljate v trgovini, in sledite informacijam, kot so, koliko ljudi si je ogledalo posamičen izdelek. Še več vrst sledenja ne bi bilo odveč, vendar osnovne zadostujejo namenu. Poleg tega program podpira več jezikov, nastavljate lahko alternativne cene in druge značilnosti e-trgovanja, vse skupaj pa je zavito v enega najprijaznejših vmesnikov, kar smo jih videli v zadnjem času.

Edina težava je cena. Za stran, ki ne zmore sprejemati naročil, je slabih 8 tisočakov mesečno precej, čeprav v primerjavi s cenami, ki jih zahtevajo ostali ponudniki, to niti ni tako veliko, kot se zdi sprva. Tridnevna preizkusna različica je na voljo na www.equology.com.

Richard Cobbett

→Podrobnosti

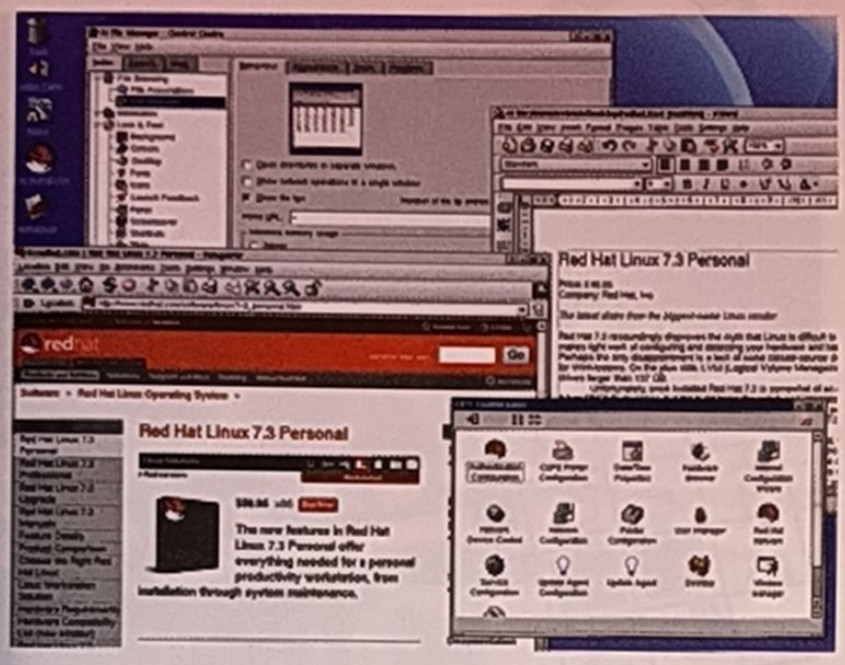
Različica za spletne strani (7.500 SIT mesečno)
Podpora več jezikom, registracija na iskalnikih, poročila o prometu na spletni strani, poročila o katalogizaciji izdelkov
E-trgovinska različica (14.500 SIT mesečno) Vse značilnosti različice za spletne strani, nakupovalna košarica, izvoz v format .CSV, orodja za profiliranje kupcev
Na spletu
www.equology.com
Prodaja Naročite preko interneta

PCFOcena

↗Izjemen vmesnik, zelo dobro zasnovan paket
↙Zelo drag, še posebej če upoštevamo omejitve

»Eden najboljših e-trgovinskih paketov, vendar bi raje videli, da nam zanj ne bi bilo treba plačevati mesečne pristojbine.«

83 %



RED HAT LINUX PROFESSIONAL 7.3

18.000 SIT Red Hat Inc.

Najnovejši izdelek največjega izdelovalca Linuxa, Red Hat 7.3 je ovrgel mit, da je Linux težko namestiti. Ima namreč čudovit namestitveni program, ki samodejno prepozna in konfigurira strojno opremo ter particionira trde diske. Zato pa razočara na področju gonilnikov, ki so precej pomanjkljivi – med večje beguncе spadajo nVidiine 3D kartice ter WinModemi. Zato pa je vključena podpora za LVM (Logical Volume Management) in programski RAID, pa tudi težav z diski, večjimi od 137 Gb, ni. Ali bi vas torej lahko nova različica tako premamila, da bi se spustili v temačne vode alternativnega operacijskega sistema?

Žal je namešćeni Red Hat 7.3 pravi antiklimaks. Dobro, sicer imate na voljo izbiro namizij KDE 3.0 ali GNOME, vendar je občutiti pomanjkanje pološčenosti in vrhunske integracije tekmecev, kot sta Mandrake in SuSE. Se pa naša tokratna ponudba odkupi s konfiguracijsko konzolo – ki deluje kot vzletišče za znana konfiguracijska orodja. Čeprav je funkcionalnost le-te enaka kot pri SuSE YAST2 ali pri Mandrakovih orodjih, pa bodo novinci sprva malce zmedeni.

Red Hat 7.3 pa si pridobi dodatno zaupanje z orodjem up2date, ki samodejno sneme in namesti posodobitve programske opreme. Vendar morate zato Red Hat registrirati, česar paranoikom ne priporočamo, kajti med procesom se zberejo podatki o vaši strojni in programski opremi. V škatli dobite 30-dnevno naročnino na Red Hat Networks, s čimer ste upravičeni do posodobitev in druge podpore. Letna naročnina znaša 60 USD na namestitev, vendar bo brezplačna demonstracijska naročnina (kjer ste še vedno upravičeni do posodobitev) večini uporabnikov zadostovala.

Richard Drummond

→Podrobnosti

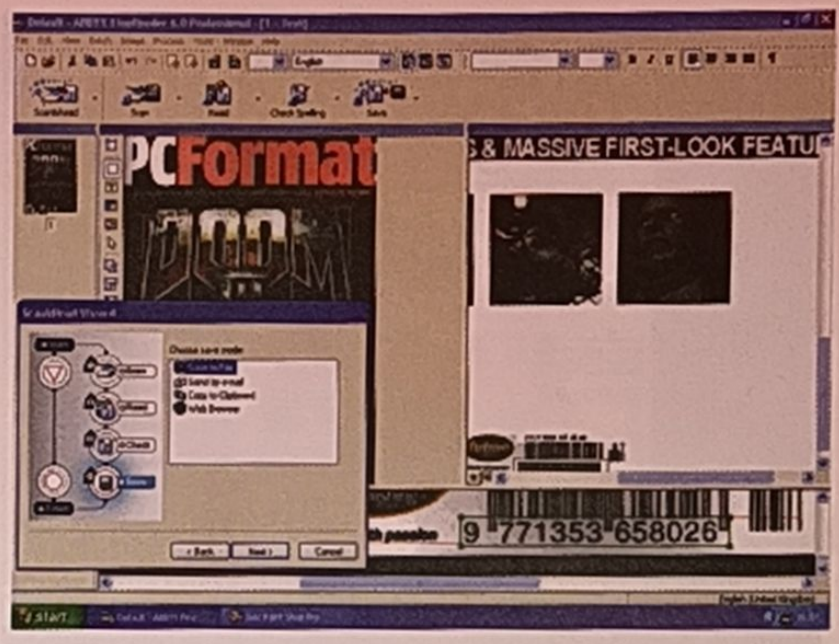
Programje Kernel 2.4.18, glibc 2.2.5, Xfree86 4.2.0, KDE 3.0, GNOME 1.4, *Mozilla 0.9.9*, *StarOffice 5.2*
Podpora 30 dnevna naročnina na Red Hat Networks, 30 dni spletne podpore
Potrebuje Pentium, 32 Mb, 650 Mb trdega diska
Želi PII–400, 192 Mb, 2,5 Gb trdega diska
Na spletu www.europe.redhat.com

PCFOcena

↗Preprosta namestitev in dobra podpora strojni opremi
↙Dolgočasen, slaba integriranost namizja

»Solidna in zanesljiva različica Linuxa, vendar ne preveč preprosta za uporabo.«

78%



FINEREADER PROFESSIONAL 6.0

22.000 SIT ABBYY

Vse od tistih časov, na katere želimo pozabiti (da ne bo pomote, govorimo o zgodnjih devetdesetih) so skenerji del PC-jevske slave kot stroja, s katerim lahko kjer koli počnete čisto vse. Optična prepoznava znakov (OCR) je en del te privlačnosti – zakaj bi neko stvar fotokopirali, ko pa jo lahko skenirate na PC-ju in se potem po svojih željah poigravate z besedilom? Sedaj ko poznamo elektronsko pošto, pa lahko v trenutku to besedilo pošljete še kolegu. No, seveda v primeru, ko prepoznava znakov deluje tako, kot je bila zamišljena.

Žal se izkaže, da je OCR še vedno pomanjkljiva tehnologija, vendar je FineReader 6.0 še en korak bližje popolnosti. Nedvomno gre za najbolj učinkovito aplikacijo OCR sicer še vedno ne popolne tehnologije – FineReaderju, na primer, ni uspelo prebrati besedila na večbarvnem ozadju.

Program je svetove daleč od cenenih programčkov, ki so priloženi skenerjem – čeprav FineReader včasih ne zna prebrati besed, je oblika dokumenta popolnoma ohranjena, zmožnost specifičnega označevanja delov dokumenta kot besedila ali slik, pa je prava božja mana. FineReader 6 zna tudi shranjevati v obilico uporabnih formatov – Adobovi PDF-i in padajoče slogovne izbire HTML za spletno uporabo so več kot dobrodošli – s čimer lahko natisnjeno stran spremenite v popolnoma interaktiven digitalni dokument. Na žalost prepoznava angleških besed še vedno potrebuje veliko ročnega dela – čeprav zna vgrajeni črkovalnik delati čudeže – vendar programi kot je FineReader pogumno utirajo pot zanimivi konvergenci med izpisi in zaslonom. Najboljša izbira, arnpak če se želite z zadevo poigravati, bo najbolje najprej namestiti različico 4, ki smo vam jo v celoti podarili na diskih PC Formata 2.

PCF

→Podrobnosti

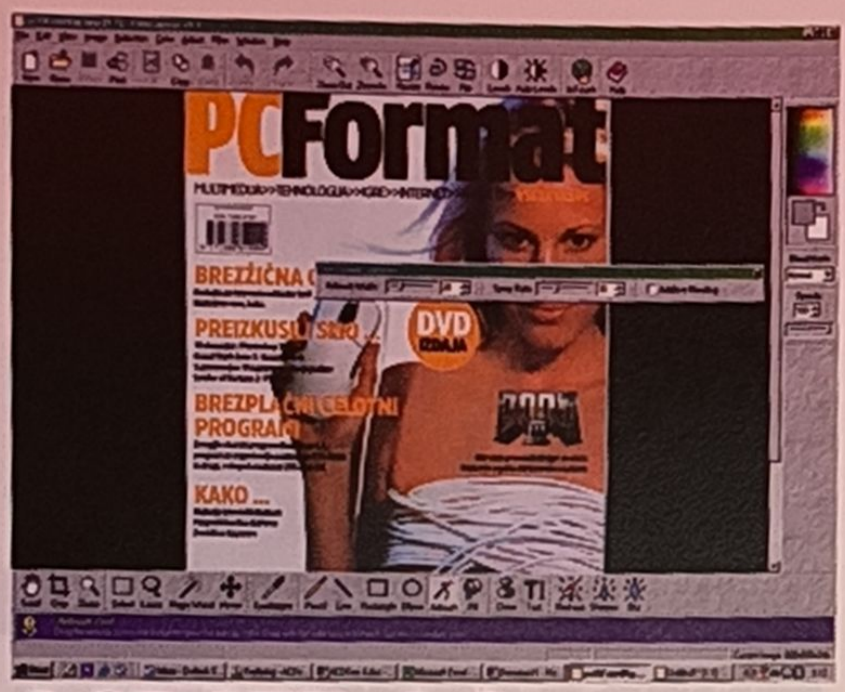
Izhodni formati DOC, RTF, HTML, PDF, RTF, TXT, DBF, CSV
Izvoz v Word, Excel, Word Pro, WordPerfect, StarWriter
Število podprtih jezikov 112
Podpira zunanje gonilnike TWAIN Da
Črkovalnik Da
Potrebuje PII-200, 32 Mb, s TWAIN združljiv skener/digitalno kamero/fax-modem
Želi PII–400, 64 Mb
Na spletu www.abbyy.co.uk

PCFOCena

↗Vrhunski izdelek pomanjkljive tehnologije, visoko prilagodljiv
↙Omejena podpora slikovnim formatom

»Nekoč nesmiselna tehnologija zaradi te dobro oblikovane aplikacije dobiva vse več smisla.«

88%



ACDSEE 4.0 POWER PACK

18.553 SIT ACD Systems

Za nezahtevne uporabnike je Adobov PhotoShop preveč kompleksen in predvsem predrag in tem je namenjen paket ACDSee Power Pack, s katerim boste lahko pregledali, obdelali in arhivirali svojo večpredstavnostno knjižnico.

Power Pack sestavljajo trije programi *FotoCanvas*, *FotoAngelo* in eden najboljših brskalnikov po večpredstavnostnih datotekah, *ACDSee*. Slednjega verjetno poznajo vsi, ki bi radi imeli pregled nad svojimi datotekami, omenim pa naj da zadeva tokrat podpira vtiče za večpredstavnostne datoteke.

FotoCanvas zna uvoziti sliko iz digitalne kamere in skenerja in če se nimate namena ukvarjati s svetlobnimi učinki ali 3D animacijami, boste s programom popolnoma zadovoljni. Sliko boste lahko povečali ali pomanjšali in jo izostrili, imate pa tudi lep nadzor nad rotacijo. Potem se začne igra s filtri in ostalimi dobrotami, ki vam jih program ponuja. Uporaba filtrov je preprosta, kar pa potegne za seboj tudi enostavnost filtrov in povprečne zmogljivosti le teh. Pri uporabi slednjih bodite pozorni, da boste imeli sliko v 24-bitni paleti – preden se začnete spraševati, zakaj vam filtriranje ne uspeva. Seveda ima programski paket tudi pregledno elektronsko pomoč, ki je ne zanemarite.

FotoAngelo pa omogoča hitro izdelovanje projektov, kot so ohranjevalnik zaslona ali postopno prikazovanje fotografij. Tako preprosto izberete barvo ozadja, fotografski material in že imate serijo posnetkov. Program omogoča tudi vstavljanje animacij med izmenjavo slik in zvočno spremljavo. Tukaj pa se uporabnost programa konča, kajti uporabljali ga bodo le ljubitelji diapozitivov in navdušenci nad ohranjevalniki zaslona – čeprav ponavadi ohranjevalnik uporabljamo predvsem takrat ko z računalnikom ne delamo; z izjemo vizualnih mazohistov, seveda.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Značilnosti Brskalnik po večpredstavnostnih datotekah, preprost urejevalnik slik, 13 filtrov, vnos in oblikovanje besedila, podpora za 40 slikovnih formatov, spletna podpora
Potrebuje PII-350 MHz, 64 Mb RAM, 30Mb prostora na disku, Win95/NT
Želi 128 Mb RAM
Na spletu www.acdsystems.com
Prodaja EC d.o.o., (01) 4341 540

PCFOcena

↗Preprosta uporaba, relativno nizka cena, prilagodljivost
↙Ne zadovolji zahtevnejših uporabnikov

"Uporaben in poceni paket za obdelovanje slik za nezahtevne uporabnike."

84%

VELIKI UGANKARSKI SLOVAR

9.600 SIT Mladinska knjiga

Založba Mladinska knjiga se je očitno aktivno podala v elektronske vode, vsaj sodeč po izbiri elektronskih naslovov, ki jih najdemo v njihovi ponudbi. V tiskani obliki slovar Martina Ojsterška verjetno poznate vsi, ki ste navdušeni nad reševanjem križank in ugank in vam manjkajoča gesla parajo živce bolj kot Helena Blagne.

Iskanje poteka na več načinov. Iščete lahko po že znanem geslu, da preverite, če se podatki ujemajo s tistimi v križanki. Iskanje je mogoče seveda tudi po opisu, torej takrat, ko gesla ne poznate. Največja prednost elektronske različice Velikega ugankarskega slovarja pa je iskanje gesla, ko imate na razpolago le določene črke. Za primer: Ruska pesnica Margarita Josifovna je opis, vi pa imate v križanki le eno samo črko, ki seveda ni prva, da bi lahko posegli po navadnem leksikonu. V slovar tako vtipkate geslo "???g??" in po pritisku na tipko Enter le še poiščete želeno geslo. Če to ni raj za križankarje, potem pa res ne vem, s čim vas lahko osrečimo.

Pri golem iskanju pa se dobrote ne končajo. Dodaten bonbonček je tudi ustvarjanje lastnega slovarja oz. dodajanje gesel v slovar. S klikom na ikono za dodajanje gesla se preprosto odpre malo pogovorno okno, v katerega vnesete geslo in opis. Preprosto kot le kaj. Gesla, ki jih dodate v osebni slovar, pa so shranjena ločeno od glavnega slovarja, a je po njih prav tako mogoče iskati. Takšna vrsta razširljivosti seveda pomeni, da je življenjska doba Velikega ugankarskega slovarja praktično neomejena, česar za tiskano izvedbo ne bi mogli trditi.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Ponuja Izpopolnjen ugankarski slovar z možnostjo dodajanja lastnih gesel in oporniv, iskanje s pomočjo vrste operaterjev (IN, ALI, ? ...)
Potrebuje 32 Mb RAM, 25 Mb prostora na disku
Želi Več je bolje
Na spletu www.emka.si
Prodaja Mladinska knjiga, (01) 241 33 00

PCFOcena

↗Enostavno iskanje, dodajanje gesel v slovar, osebni slovar
↙Ni zastonj

"Najboljši pripomoček za vsakega, še tako počitniškega ugankarja."

91%

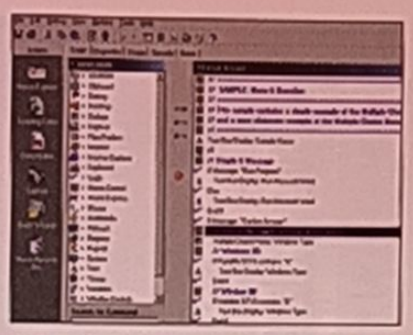
3D GRAPHICS EFFECTS STUDIO

21.600 SIT Serif
www.serif.com

V bistvu je to Serifov *3D Plus 3.0* z dodatnim CD-ROM-om s primeri in učbeniki. Kot orodje za hitro izdelavo 3D logotipov in naslovov za spletne strani bi *3DPlus* komaj lahko bil kaj hitrejši in preprostejši. Ker pa se zanaša na predloge, vnaprej izdelane definicije in omejene možnosti, pa to vseeno ni najbolje zaokroženo orodje za 3D modeliranje in animacije. Je sicer dober, če želite narediti kaj hitrega, a če želite izdelati kaj bolj realističnega, se razglejte drugod.

↗ Odličen za 3D besedilo
↙ Preveč omejen za resno 3D modeliranje

»Na voljo so boljši preizkusni 3D programi.« **64%**



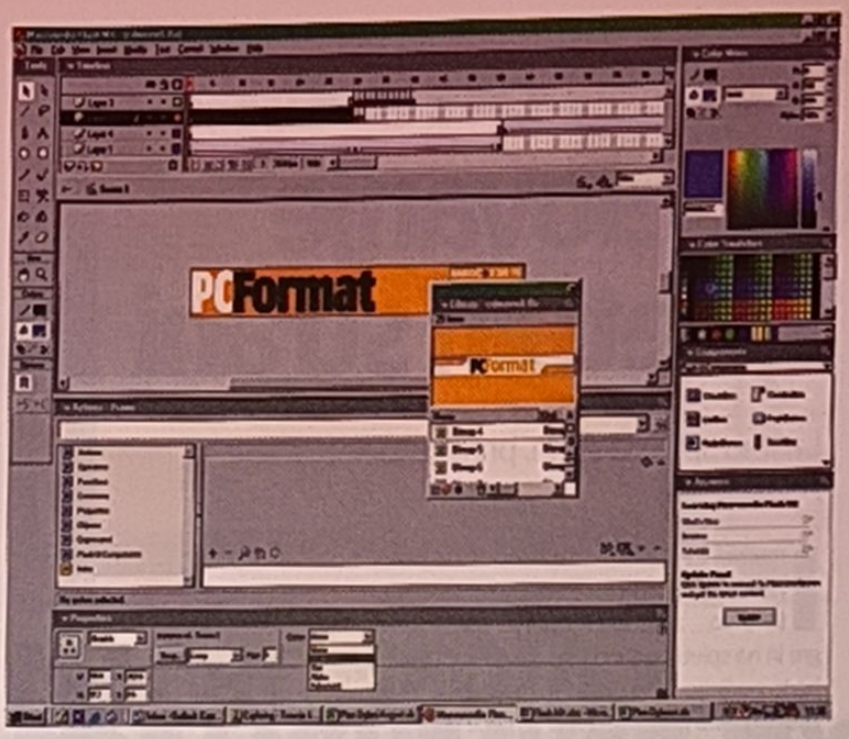
MACRO EXPRESS V3.0D

14.400 SIT Insight Software www.macros.com

Ste se zalotili, da s svojim PC-jem neprestano opravljate iste neumne zadeve? V teoriji lahko z makro orodjem vse tiste pritiske na tipkovnico povežete v skripto in poženete le-to. *Macro Express* je najmogočnejše makro orodje neodvisnega proizvajalca in zaradi obsežne pomoči si prisluži še dodatne točke. Če potrebujete v življenju malce avtomatizacije, ne iščite naprej.

↗ Naphan z zmogljivostjo in možnostmi
↙ Traja nekaj časa, preden ga zapopadete

»Edina aplikacija za makre neodvisnega proizvajalca, ki je vredna ogleda.« **72%**



Flash MX

132.000,00 SIT Macromedia

Animacije, filmi, zvoki, variacije, animirane povezave in podobno so zadeve, v katerih oblikovalci spletnih strani prepoznajo le en program – Macromediin Flash. Je že res, da uporabniški vmesnik ni najbolj prijazen, pa vendar.

Flash MX je idealno orožje za izdelavo animacij in omogoča spretnim uporabnikom skorajda neomejene užitke. Kljub neprijaznosti vmesnika, pa ta, ko se navadite, omogoča lahek dostop do izdelave še tako kompleksnih animacij. Orodjarna vsebuje vse potrebne kalibre za izdelavo in dodelavo grafike, izbiro barv kot tudi možnosti za spreminjanje nastavitev izbranega orodja, medtem ko orodne plošče pomagajo pri igranju z objekti, nastavitvah barv, predvsem pa omogočajo takojšen dostop do pogosto uporabljenih funkcij. Časovni trak na pregleden način pokaže, kje ste v določeni fazi in kaj se dogaja na določenem okvirju, medtem ko si boste delo olajšali z več plastmi.

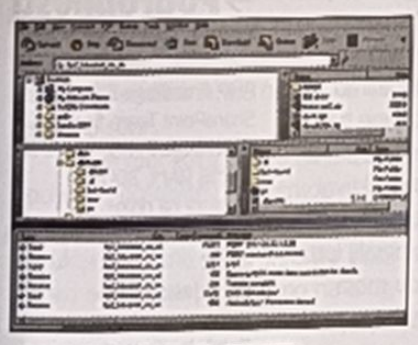
Funkcija "izreži in prilepi" v tej različici deluje bolje kot v Flashu 5 saj ne spremeni velikosti objekta in predvsem ohrani kakovost. Profesionalci boste nove različice veseli, saj boste enostavno lahko uporabili šeststevilčne barvne kode, verjetno pa ni treba omenjati, da Flash MX nima težav z vtiči in tudi ne z uvozom in izvozom datotek. Tu je še akcijska skripta – specializiran jezik programa, ki je osnova za vse neanimacijske funkcije Flasha MX.

Flash MX je torej orodje, ki bo zadovoljilo vaše potrebe in skrite želje pri animacijah, le ne obupajte po tednu dni in si pomagajte pri delu z vso online in drugo pomočjo, ki jo boste našli v zvezi s standardom.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Značilnosti Precej zahtevna orodja, namenjen poznavalcem, možnost izdelave kvalitetnih animacij, akcijska skripta, podpora za vse obstoječe različice programa
Potrebuje PII-450 MHz, 64 Mb RAM, 90 Mb prostora na disku, Win 98/NT
Želi 256 Mb RAM, PIII-700
Na spletu www.finder.hr
Prodaja Finder, +385 (1) 1485133



CONCORDFTP

12.600 SIT FileStream Inc. www.filestream.com

Kdo potrebuje odjemalca za FTP, ko pa je ta že integriran v *Internet Explorer*? No, potrebovali ga boste, če imate stran, ki jo je potrebno redno obnavljati. *ConcordFTP* ni le preprost za uporabo, temveč ima tudi kopico avtomatizacijskih značilnosti, kot je samodejno snemanje le novejših datotek, dnevna izdelava varnostnih arhivov in pošiljanje posodobljenih slik. Vendar se prepričajte če tega ne počne že vaše orodje za izdelavo spletnih strani.

↗ Preprosta uporaba in kopica značilnosti
↙ Explorer osnovne stvari počne brezplačno

»Draga in zmogljiva aplikacija za resne FTP-jaše.« **61%**

THUMBSPLUS 5

18.000 SIT Cerious Software www.cerious.com

Ta aplikacija v slogu Raziskovalca ustvari ikonski pregled nad slikami v vaših mapah, zato lahko hitro brskate po vsebini slik in ne po imenu datotek. *ThumbPlus* je velik napredek glede na vgrajeno orodje v Windows, obenem pa je hitrejše, bolj priročno in naphano z dodatnimi značilnostmi. Koliko jih boste izkoristili, je odvisno od tega, kako pomemben del vašega življenja so slike. Če redno brskate po polnih mapah, bi bilo vredno razmisliti o nakupu, če le ne bi bil tako drag.

↗ Vse, kar bi si lahko želeli
↙ Pretirano drag

»Ultimativen iskalnik po ikonah – le pretirano drag.« **65%**

PCFOcena

↗ Najboljše orodje za izdelovanje animacij za splet
↙ Zahtevna uporaba, neprijazna orodna vrstica, cena

"Kljub ceni nujno orožje za spletne profesionalce pri izdelavi kvalitetnih animacij in dodatkov". **90%**

Programi za izdelovanje spletnih strani

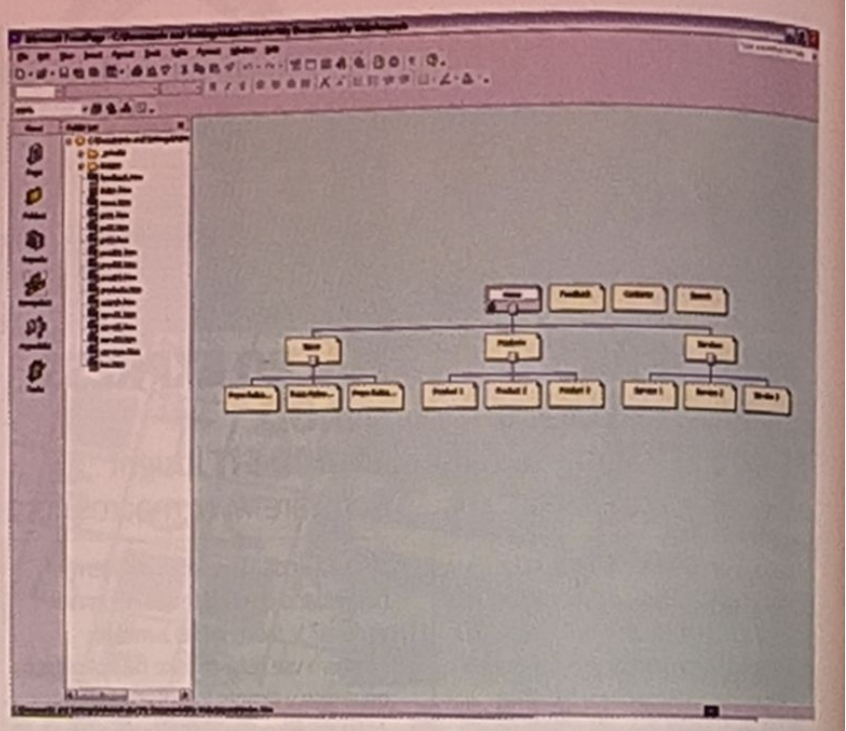
Lastna spletna stran, preprosto kot A.B.C.

Internet torej imate ... Ne?! Imate vsaj elektronski naslov? Tudi ne?! Ali potem sploh obstajate? Hmmm ... zanimivo vprašanje. Brez interneta več ne gre in na spletu je dandanes prisoten že vsakdo – naj bo to podjetje, ki se ukvarja z računalniki, ali babica, ki bi svetu rada pokazala, kako se peče domači »štrudl«. Brez elektronskega naslova po sodobnih merilih praktično več ne obstajate. Seveda pa ste vi tehnološko ozaveščen bralec PC Formata in vam tako tega ne bi bilo treba razlagati.

Ampak kako do lastne spletne strani? Čeprav so spletne strani nekaj vsakdanjega, si večina ljudi še zmeraj ne zna nič početi z besedami kot so: HTML, A HREF, ALIGN, IMG, PHP ... Večini se ne sanja, kaj je izvorna koda HTML – in če smo pravični, zakaj pa bi se nam? Ampak, ali potemtakem ne bomo nikoli imeli svoje spletne strani? Ali pa se bomo resnično morali učiti to strašno html zadevo? Na srečo obstajajo programi, ki zahtevajo le kanček kreativnosti, vsebino in drobec dobrega okusa, in s pomočjo tukaj opisanih programov pridemo do svoje spletne strani.

Tokrat smo si za vas ogledali tri najmogočnejše programe, ki ponujajo ogromno možnosti in se hvalijo z enostavnostjo uporabe. Kateri je torej tisti pravi, ki bo babici ornogočil narediti spletno stran o »štrudlu«, brez dolgotrajnih učnih postopkov?

Daniel Čeh-Ambruš



FRONTPAGE 2002

57.600 SIT Microsoft

Obstaja možnost, da se je večina začetnikov, ki so želeli izdelati domačo stran, v preteklosti vsaj srečala s tem programom. Tokrat smo secirali zadnjo različico znanega urejevalnika, z oznako *FrontPage 2002*.

Tako kot se za sodoben urejevalnik spodobi, lahko tudi s *FrontPagom* urejate celotno spletno stran kar grafično ali pa se podate v pravo HTML programiranje. Sam uporabniški vmesnik je v slogu orodij Microsoft Office in bo večini uporabnikov kar domač. Delo v programu je dokaj enostavno, čeprav hitro naletimo na določene muhe programa, ki so večinoma znane tudi uporabnikom drugih aplikacij *Office*. Drugače pa je na voljo precejšnje število koristnih možnosti, tudi aktivni gradniki spletnih strani, kot so npr. prepoznavanje brskalnika, analiza obiskov strani, galerija fotografij ipd. Edina pomanjkljivost teh komponent je ta, da mora strežnik, na katerem bo postavljena vaša stran, podpirati komponente *FrontPage*.

Kar pa zadeva samo postavitev strani, zadeva ni več tako preprosta za začetnike. Če ne poznate osnov jezika HTML, lahko kaj hitro naletite na omejitve v oblikovanju, saj program sam od sebe bolj malo naredi, pa tudi sama koda, ki jo izdela program, ni ravno med najbolj preglednimi. Če pa si želite osnov, vam bodo na razpolago veliko že v naprej pripravljenih grafičnih tem, ki jih lahko uporabijo in tako pripomorejo k uniformiranemu in s tem bolj profesionalnemu videzu svojih strani. Prav tako lahko izbirate med številnimi šablonami za različne vrste spletnih strani, kjer morate samo še vstaviti svoje podatke in že je stran narejena. Seveda pa s tem tvegate, da bo vaša stran podobna tisočim drugih, ampak hej – to je cena preprostosti.

→Podrobnosti

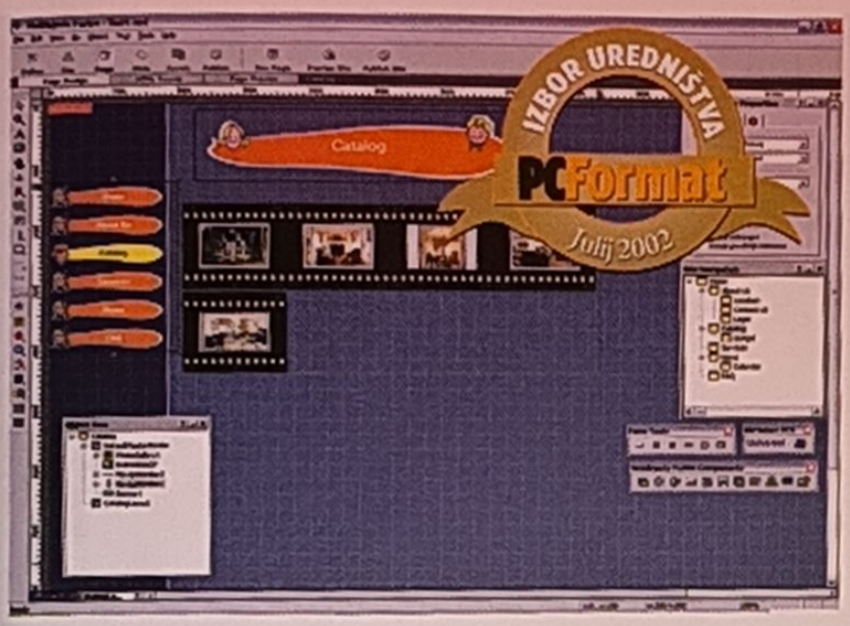
Podprti standardi HTML, XML, CSS, DHTML, ASP, JSP, PHP, FrontPage Extension, SharePoint Team Service
Potrebuje Pentium 133MHz, 64MB RAM, 300MB prostora na disku
Želi Pentium III, 128MB RAM ali več
Na spletu www.microsoft.com
Prodaja: Comtron

PCFOcena

↗ Primeren za začetnike, znan vmesnik
↙ Proizvaja zapleteno kodo, ni najbolj zmogljiv

»Vse v enem – ogromno možnosti, a je rezultat le nekoliko nad povprečjem.«

80%



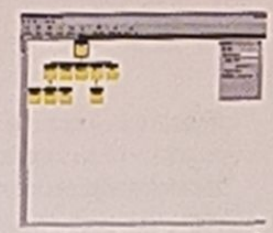
NETOBJECTS FUSION 7

35.000 SIT NetObjects

Največja svoboda kreativnosti! Enostavna uporaba. Enkratno vzdrževanje strani. Ta program je enostavno enkraten, tako za začetnike, kot tudi za profesionalce. Seznam možnosti in podprtih funkcij je ogromen, uporaba programa pa sila preprosta. Spletno stran si lahko preprosto narišete, posamezne komponente pa postavljate na poljubno mesto na strani, tako kot bi to počeli v *CorelDrawu* ali drugem podobnem programu. Pri tem program sam poskrbi za ustrezne navigacijske gumbe, uniformne teme in vse ostalo, kar potrebujete za spletno stran.

To je tudi edini program na testu, ki omogoča poljubno postavitev elementov, ne da bi pred tem ročno izdelali tabele. Prav tako je bil edini, ki je celotno strukturo spletne strani shranil v eno datoteko, ki jo lahko enostavno prenesemo na drug računalnik in tam obdelujemo naprej. Na splošno je vzdrževanje spletnih strani s tem programom zelo pregledno in enostavno, pa še prenosljivost na druge računalnike je izjemna. Različica 7 prinaša vrsto novih dobrot, kot so npr. padajoči meniji, izdelovanje foto galerije, pop-up okna napisana v java skripti, podpora *Flash MX* in *WindowsMedia*, integracija storitev *PayPal* easy e-commerce, vstavljanje spletnih storitev podjetja Website Pros, kot so npr. števec obiskov, ankete, knjiga gostov itn.

Ob tem program omogoča tudi enostavno integracijo različnih java programčkov, komponent ActiveX, različnih baz podatkov in ostalega, kar si še lahko zamislite. Zares odličen program, ki ga lahko priporočim vsakomur. Da pa ne bi mislili, da je popoln, naj omenim eno pomanjkljivost, ki sem jo zasledil. Nekoliko je namreč oteženo ročno spreminjanje kode HTML, vendar je to samo stvar navade. Ko je postopek enkrat osvojen, tudi to steče precej enostavno.



→Podrobnosti

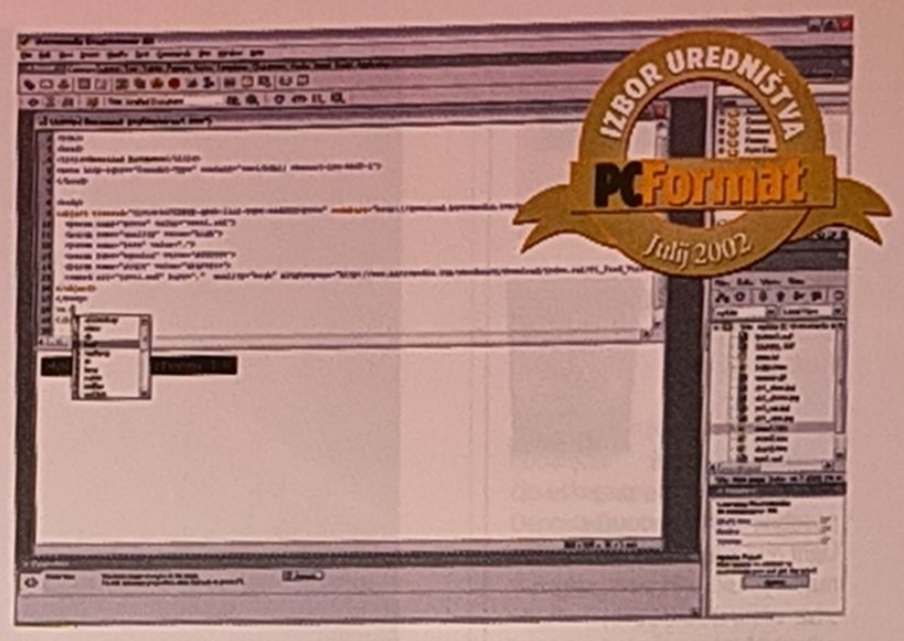
Podprti standardi HTML, XML, CSS, DHTML, ASP, JSP, PHP
Potrebuje Pentium 133MHz, 64MB RAM, 160MB prostora na disku
Želi Kar koli več
Na spletu www.netobjects.com
Prodaja naročite preko spleta

PCFOcena

↗ Kreativnost tudi za začetnike, enostavna uporaba
↙ Oteženo ročno spreminjanje HTML kode

»Najboljši program za izdelavo spletnih strani za tiste, ki se ne želite poglabljati v kodo HTML.«

92%



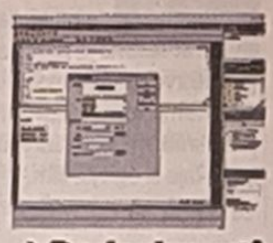
MACROMEDIA DREAMWEAVER MX

114.000 SIT Macromedia

Če je bil *NetObjects* namenjen predvsem začetnikom oz. oblikovalcem, je *Macromedia Dreamweaver* namenjen v prvi vrsti spletnim programerjem. MX prinaša nekaj sprememb, še posebej pohvalen je nov grafični vmesnik, ki se sedaj sklada z vmesniki drugih Macromediinih izdelkov, kot sta *Flash* in *Fireworks*, pa tudi združljivost z omenjenimi izdelki je enkratna.

Kar zadeva oblikovanje, je v *Dreamweaverju* na voljo ogromno različnih gradnikov – vstavite lahko praktično, kar si zamislite. Tukaj je tudi integriran izdelovalec *Flash* navigacijskih gumbov in tekstovnih učinkov. Sama uporaba programa ni tako enostavna, kot pri *Fusionu*, saj uporabnik že potrebuje določeno znanje oblikovanja spletnih strani. Je pa uporabniški vmesnik prilagodljiv in uporaben, predvsem pa je vsako stvar mogoče tudi ročno spreminjati preko kode HTML.

No, če smo že omenili, da je program namenjen spletnim programerjem, poglejmo, kaj ponuja na tem področju. Različica MX ima integriran odličen urejevalnik kode HTML HomeSite, ki poleg tega, da lepo poravna in obarva kodo, nudi tudi samodejno dopolnjevanje in vstavljanje, tako vam ni potrebno na pamet znati vseh teh ukazov in parametrov. Prav tako vam bo prihranjena marsikatera neprespana noč, ker ste pozabili pravilno zaključiti kakšen ukaz, saj bo to storil sam urejevalnik, na razpolago pa je tudi obsežna knjižnica funkcij, ki jih lahko uporabite na svoji strani. Tudi podpora bazam podatkov ter jezikom kot so ASP, PHP in Java je enkratna in na profesionalnem nivoju, program pa podpira tudi CSS 2.0. Skratka, program je pravo profesionalno orodje, ki se mu po funkcionalnosti nič drugega ne približa, vendar se bo za domačega uporabnika pokazal za preobsežnega in predvsem predragega.



→Podrobnosti

Podprti standardi HTML, XML, CSS, DHTML, ASP, JSP, PHP
Potrebuje Pentium II 300MHz, 96MB RAM
Želi Kar koli več, predvsem spomina naj bo vsaj 128MB
Na spletu www.macromedia.com
Prodaja Finder d.o.o., 00385 1 4851 333

PCFOcena

↗ Odličen za oblikovanje ter za baze podatkov, zelo zmogljiv
↙ Preobsežen za začetnike, visoka cena

»Izredno mogočen program, ki pa je namenjen le profesionalnim izdelovalcem strani.«

92%

NA SPOREDU

Filmi, ki se vrtijo v DVD-jih nedaleč od vas

The Time Machine

Pustolovski film H. G. Wellsa je dobil nov obraz, potem ko so ga preobrazili v mogočnem studiu za posebne učinke, Industrial Light and Magic. Guy Pearce raziskuje luknje Morlockov, in sicer v letu 800.000-in-nekaj

☆☆☆

Italian Job

Pustolovščina z miniji. Michael Caine bo popeljal svoje moštvo zbranih zvezd v akcijo, a ne glede na to, kaj storijo in kakšna je zgodba, so glavne zvezde avtomobili v zadnjem prizoru. Klasik, ki je pred kratkim dobil tudi svojo igro. Raje si oglejte film.

☆☆☆☆

Monkey Episodes

Kung-fu pustolovščine, ki ne bodo trošile vašega časa s kulturnimi dejanji in dolgočasnimi uvodi. Vsekakor ni kompilacija, ki vas bo navdušila ali vas naredila pametnejšega, ne gre pa za slab disk, vreden ogleda po vrnitvi iz gostilne.

☆☆☆

DVD MESECA

Pictorial press Ltd

AMELIE

Regija 2 Momentum Pictures

To je ena tistih redkih zadev – skrajnje simpatičen film, ob katerem boste uživali. Za razliko od nekaterih filmov, ki vas bodo mučili, ko bodo želeli na vso silo zaigrati na vaše srčne strune, pa jim to ne bo in ne bo uspevalo. *Amelie* je nenavaden film, ki se odvija okoli nenavadnih ljudi in dogodkov. Skoraj vsak lik v filmu ima namreč nek kičast defekt – naj bo to umetnik s steklenimi kostmi, ki vsako leto slika kopijo enake Renoirjeve slike, paranoidni zaljubljenec, ki ves svoj prosti čas preživlja v kavarni svojega nekdanjega dekleta in snema vsako njeno potezo na diktafon, pomočnik prodajalca, ki je obseden z lepoto svojih sliv in artičok.

Amelie je luštkana Parižanka, dobrosrčna natakarica, ki se vmešava v življenja tujih ljudi samo zato, da bi jih osrečila – ko pa spozna Nina, čudaka, ki zbira fotografije za dokumente, se stvari obrnejo na glavo.

V svojem bistvu ni *Amelie* nič drugega, kakor stvaritev, ki slavi svoje like, v tradiciji pisanih del Jamesa Joyca ali Dylana Thomasa. Vendar ne uspe samo zaradi svojih idej in privlačnosti, temveč tudi zaradi mojstrske fotografije – Jeunetov prikaz resničnega Pariza ima dele privlačne čudaškosti, kakršni smo bili priča v odkloplijenih filmih *Delicatessen* in *The City of Lost Children*. Žal DVD ne vsebuje večjih dodatkov – edini dodatek je Jeunetov komentar, vendar je ta odličen, poln nezaigrane topline in entuziazma do svoje umetnine. Priporočamo.

→Podrobnosti

Slika 16:9 anamorfna
Zvok Dolby Digital
Dodatki Komentar režiserja
Na spletu www.play247.com

PCFOcena

»Komedija, ki ogreje srce, obenem pa je posneta z veliko sloga.«

Film **80%** Disk **60%**

KRŠKO
RADIO 93,4 FM

K-PAX

Regija 1 Universal

Kevin Spacey igra nezemljana (ali res?) v tej mešanici *The Man Who Fell to Earth* in *One Flew Over the Cuckoo's Nest*. Jeff Bridges je njegov psihiater, ki ni prepričan, ali naj verjame Spaceyevim trditvam, da je nezemljan Prot z daljnega planeta K-Pax ali le še en mentalni bolnik. Film se prične na zanimiv način, vendar mu ne uspe na zadovoljiv način nadaljevati uganke je-ali-ni. Kljub temu, prinaša DVD veliko dodatkov, vključno s prikazom s snemanja filma ter (aha!) alternativni konec, da osreči tudi drugi del gledalcev.

Film **68%** Disk **78%**

Slika 2.35:1 anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1 surround
Dodatki Alternativni konec, O snemanju, komentar, izbrisani prizori

BLACK HAWK DOWN

Regija 1 Coumbia TriStar

Če bi *Black Hawk Down* označili za propagando, kakršna je bil *Pearl Harbor*, bi mu storili krivico. Ampak ne veliko – morda le toliko, kot če bi tipa, ki rad le gleda snuff filme, označili za morilca ... Ridley Scott je povedal, da njegov film ne govori o politiki, temveč o resničnih možeh, "ki se znajdejo v bojnih situacijah". Najbrž tudi ne bi imel nič proti, če bi posnel film o vojaku SS, ki se junaško umika iz židovskega geta v Varšavi leta 1940. Lahko bi povedal isto stvar.

Kakor se izkaže, krčenje dogodkov iz oktobra leta 1993, ko je več kot 1.000 Somalcev in 18 ameriških vojakov izgubilo življenja, na praktično en sam prizor, ne naredi filmu gromozanske usluge. Kot smo tudi pričakovali, so lokalni prebivalci hitro predstavljeni kot nehumani, kot na primer hrošči iz *Vesoljskih Bojevnikov*, ozadje celotnega spora pa je popolnoma poenostavljeno in črno-belo. Niti ameriški vojaki se ne razlikujejo veliko od lepotcev v uniformah, kakršne srečujemo v vojaških filmih Jerryja Bruckheimerja. V trenutku, ko možje v filmu pričnejo umirati, preprosto ne boste vedeli, kdo je umrl, ali pa vam bo preprosto vseeno. V najboljšem primeru gre za film, ki ga je potrebno gledati kot dve uri klasičnega ameriškega bojnega razkazovanja. Tudi dodatki so dolgočasni, samo nekaj posnetkov z mest snemanja, ki pravzaprav nikogar ne zanimajo.

→Podrobnosti

Slika 2.40:1 anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Posnetki s snemanja, kino predfilmi, produkcijska sporočila, filmografije
Na spletu www.play247.com

PCFOcena

»Če menite, da je vojna slaba, a uživate med gledanjem CNN-a, potem je ta iztrebek za vas.«

Film **56%** Disk **63%**

GOSFORD PARK

Regija 1 Alliance Atlantis

To bi zlahka lahko bila še ena šablonska kriminalka s šminkerskimi igralci, ampak dejstvo je, da jo je režiral Robert Altman, ki mu uspe lepo prikazati britansko aristokracijo iz 30. let, tako kot je uspel v ameriški satiri, kakršna je bila *The Player*. Altman sicer ni za vsakogar in ne bo všeč vsem, zato pa ekipa igralcev in igralk opravi dobro nalogo, disk pa se ponaša še z odličnim komentarjem scenarista in Altmana osebno.

Slika 2.35:1 anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1 surround
Dodatki Komentar režiserja, izbrisani prizori, o snemanju, vprašanja in odgovori

Film **80%**
Disk **70%**

THE SHIPPING NEWS

Regija 1 Alliance Atlantis

Predelava brutalnega romana Annie Proulx se izkaže za temačno dramo o ponovnem začetku in vnovičnem razkrivanju samega sebe. Režiser Lass Hallstrom sicer ni uspel popolnoma prenesti knjige na zaslone, vendar film tudi ni zanič, predvsem zahvaljujoč igri Kevina Spaceya in Juliane Moore. Tudi novofunlandsko okolje je resnično prelepo in pripomore k uživanju med ogledom. Kljub temu pa moramo povedati, da žal nismo dobili enakega Hollstroma, ki je pred leti režiral brezkompromisni *My Life as a Dog*. Škoda.

Slika 2.35:1 anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1 surround
Dodatki Komentar režiserja, za kulisami, galerija

Film **69%**
Disk **71%**

NA SPOREDU

Filmi, ki se vrtijo v DVD-jih nedaleč od vas

Innerspace

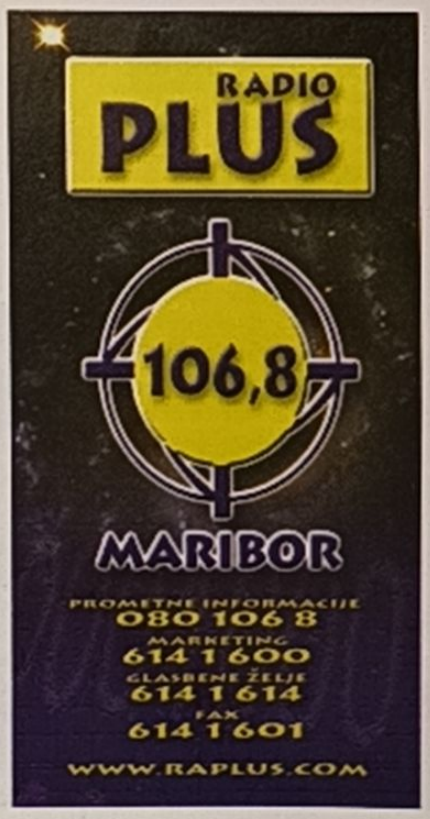
Absurdna pustolovska komedija, ki prikazuje vožnjo po notranjosti človeškega telesa. Dennisa Quaida znanstveniki noro pomanjšajo in ga vbrizgajo v telo Martina Shorta. Na trenutke smešna in vredna ogleda v videoteki.

☆☆☆

Fatal Attraction

Glen Close je psihotična nekdanja ljubica, Michael Douglas pa družinski človek, ki naredi napačno potezo, da se speča z njo. Pravzaprav kultni film, ki ga morate videti.

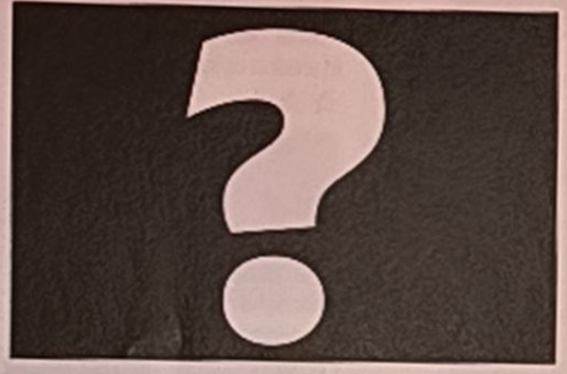
☆☆☆☆



Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Pogrešan v akciji ...



Dejstvo: Aljoša Hancman je po skorajda petih letih profesionalnega igranja iger zapustil uredništvo ter se odpravil novim izzivom naproti. Fant je na račun PC Gamerja in PC Formata preigral nekaj najboljših PC iger zadnjih let, vendar tudi žrtvoval nepovratne ure spanca samo zato, da bi v celoti preigral in opisal igre, ki so v uredništvo neredko prispele tik pred zadnjim rokom.

Odhod dokazanega sodelavca pa je v uredništvu pustil tudi veliko luknjo, ki jo moramo nemudoma zapolniti. Mesto opisovalca iger in urednika rubrike je od dne današnjega tudi uradno prazno in vam ponuja priložnost pridružiti se mladi, ustvarjalni, ambiciozni (bla bla) ekipi. Če ste na tekočem z igričarsko industrijo zadnjih let, igre obožujete do te mere, da boste zaradi njih brez obžalovanja zamudili na zmenek, istočasno pa se vam ideja igrati igre in za to urnazano delo biti plačani, ne zdi preveč nizkotna, vas želimo slišati. Želimo, da nas v dveh stavkih prepričate, da bi bili vi najboljša izbira za naše mesto, temu pa priložite kratek življenjepis in opis igre, ki ste jo pred kratkim igrali. Slednji naj ne bo daljši od 450 besed. Vaše prijave pričakujemo do 31. avgusta na spodnji elektronski naslov.

nikola@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Temperature so neznosne, mi pa zadevo otežujemo z vrelimi novicami, iz katerih se še kadi.

BEACH LIFE

Še samo 50 tednov do vaših naslednjih počitnic?

Svoj poletni dopust ste torej porabili že julija, Svetovnega prvenstva je konec, vročina na asfaltu pa ubija? Če ste tako obupani, boste svojo žalost lahko utopili v navideznem morju ter se odpravili na plaže in pesek, ki nam ga v začetku septembra prinaša *Beach Life*.

Eidos nam s svojo "simulacijo počitnic" obljublja sonce, pesek in seks, vaša naloga pa bo ustvariti ultimativni počitniški kraj za vaše goste. Ustvarite okolje v slogu Ibize, s hoteli, bari, zabavami na pesku, vodnimi športi, glasno glasbo, za tem pa postavite cene in uživajte ob polnjenju vašega bančnega računa. Znan koncept, kombiniran z 12 raznolikimi otoki, več kot 50 zgradbami za grajenje, skrbjo za osebje in spremljanjem osebnih potreb vsakega gosta ... Vizualno, kakor tudi po humorističnih vložkih, spominja *Beach Life* na PopTopovo strategijo *Tropico*, vendar ima tudi elemente *Rollercoaster Tycoona* in Maxisove serije *The Sims*.

»Mladi se na počitnicah še posebej zabavajo. Poceni pijača, glasna glasba, flirtanje, poljubljanje, onesnažena voda, pretepi v vinjenem stanju, komarji in sonce... Idealno okolje za ogledovanje ljudi,« se nad lastnim konceptom navdušuje predsednik Eidosa, Ian Livingstone. »Igralci se bodo lahko sami odločili, katero vrsto počivališča bodo zgradili in kakšne turiste želijo pritegniti.« Če k temu dodamo še tekmovanja za Miss mokre majice, techno zabave in zabavna križarjenja, je seznam popoln.

Srčkana in zabavna, pa vendar dovolj globoka, da zagotovi dolgoročno igranje – ali svet v času, ko so turobni jesenski oblaki že na obzorju potrebuje natanko takšno poslovno simulacijo? Eidos vsekakor upa, da je temu tako.

www.beachlife.eidos.co.uk

Spoznajte PCFormat-ove igrologe ...

Ivo Vidergar je nov obraz v uredništvu in brez konkurence najboljši quaker PC Formata. Ob pogledu na *Quake III* brez tekstur, kakršnega igra Ivo, se umetnikom pri Id-ju gotovo trga srce. Smrk.

Tomaž Bartolj se je dokopal *Warcrafta III* in ga igral ves mesec. No, v bistvu je le enkrat pomotoma kliknil na ikono *Stronghold*, ki je do prihoda Blizzardove mojstrovine bila njegova najljubša strategija.

Boštjan Uršič se je posvečal svojemu online alter-egu in izigraval Komisarja v online klanskih spopadih v *Quake III* modu *Urban Terror*. Odkar je stopil v ta svet, ga druge igre le še redko srečajo.

Leto za tem, ko je stopil v prve bojne vrste in opisal *Operation Flashpoint*, je **Nikola Janković** ta mesec znova storil vse za slavo PC Formata. Postavil se je na stran upornikov ter ocenil dodatek *Resistance*.

Barbara Banović je stopila v deželo goblinov in čarovnij ter se lotila *Age of Wonders* in izjemnega *Neverwinter Nights*. Na presenečenje vseh ji ob vrnitvi ni nič manjkalo. Še preveč je imela – podočnjakov namreč.

Jim McCauley je zamenjal svoj za poletje prirejeni kabrio za enako odprt motocikel v igri *Moto GP*. Jim se je z spremenil v *Easy Riderja*, vendar so šale o chopperjih kaj kmalu postale dolgočasne.

STRONGHOLD CRUSADER

Druga igra v Fireflyevi seriji *Stronghold* (popolno nadaljevanje pričakujemo naslednje leto) bo uporabljajo enak pogon in grajenje gradov preselilo v puščavo, v čas križarskih vojn. Tako bodo vsebovani liki, kot so Rihard Levjesrčni in sultan Saladin, namesto na daljši kampanji pa bo tokrat poudarek na hitrih akcijskih spopadih.

http://crusader.godgames.com

THE GLADIATORS

Arxel Tribe nam sicer še ni dal igre, zaradi katere bi skupino lahko povzdigovali v nebesa (pa četudi so fantje iz naše deželice), ampak to bi se lahko spremenilo s prihajajočo znanstveno-fantastično bojno igro *Gladiators*. Spopadite se z drugimi liki, tako žejnimi krvi, kot ste vi, ter rešite princeso. Če ne, vas vržejo levom.

http://thegladiators.arxeltribe.com

BATTLEFIELD: 1942

V svoji igričarski karieri smo videli že toliko klonov *Counter-Strika*, da nas je celo izvirna večigralska igra pričela dolgočasiti. A ko smo si ogledali demo prihajajoče EA-jeve strelske igre *Battlefield: 1942*, smo se morali vprašati, ali je bilo dovolj le to, da so jo postavili v 2. svetovno vojno, da se nam vrne navdušenje? Kombinacija igralnosti v slogu *Medal of Honor* in raznolikosti *Operation Flashpoint* bo to EA-jevo igro morda le spravila na naše diske. *B1942* bi se naj pojavil že to jesen, tako da vam bomo sporočili kaj kmalu.

www.ea.com

>>Lestvice iger

Na vaših diskih in v vaših sanjah.

TRENUTNO IGRATE

1>Grand Theft Auto III
2>Jedi Knight II – Jedi Outcast
3>Soldier of Fortune II
4>Return to Castle Wolfenstein
5>Medal of Honour: Allied Assault
6>Championship Manager 01/02
7>Elder Scrolls III: Morrowind
8>Warcraft III: Reign of Chaos
9>Max Payne
10>Civilization III

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si

TRENUTNO ČAKATE

1>Mafia: City of Lost Heaven
2>Doom III
3>Unreal 2
4>Duke Nukem Forever
5>Gothic 2
6>Deus Ex 2
7>Hitman 2
8>Need for Speed: Hot Pursuit 2
9>Commandos III
10>Unreal Tournament 2003

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si

KONČANO, KO BO KONČANO

Master of Orion III	Infogrames	Avgust
Mafia: City of Lost Heaven	Take 2	Avgust
Unreal Tournament 2003	Infogrames	Avgust
Sudden Strike 2	CDV	September
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	September
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	September
Icewind Dale 2	Infogrames	September
Medal of Honour: Team Assault	Electronic Arts	September
Beach Life	Eidos	September
Medieval: Total War	Activision	September
Iron Storm	Wanadoo	September
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts	Oktober
Age of Mythology	Microsoft	Oktober
TOCA Race Driver	Codemasters	Oktober
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	Oktober
Homeworld 2	Vivendi	Jesen
Galleon	Interplay	Jesen
Return to Castle Wolfenstein Enemy Territory	Activision	Jesen
Lords of the Rings	Vivendi	Jesen
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos	November
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	November
No One Lives Forever 2	Vivendi	Božič
Star Wars: Galaxies	LucasArts	Božič
Planetside	Ubi Soft	Božič
Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	Božič
C&C: Generals	Electronic Arts	Božič
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	Božič
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	Božič
The Thing	Vivendi	Božič
Republic: The Revolution	Eidos	Božič
The Sims Online	Electronic Arts	Božič
Championship Manager 4	Eidos	Februar 2003
Breed	CDV	Pomlad 2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon		Pomlad 2003
Hidden and Dangerous 2	Take 2	Pomlad 2003
Unreal II: The Awakening	Infogrames	Pomlad 2003
Commandos III	Eidos	Junij 2003
Deus Ex 2	Eidos	Poletje 2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	Poletje 2003
Halo	Microsoft	2003
Thief III	Eidos	Božič 2003
Duke Nukem Forever	Take 2	Bo potrjeno

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne spletne zabave.

ONLINE IGRA MESECA
WARCRAFT III

Glede na opis najnovejše Blizzardove strategije najbrž menite, da je bila odločitev za online igro tega meseca preprosta? Pa ni – precej smo se zabavali tudi v večigralskem načinu *Operation Flashpoint: Resistance*, ki prinaša nekaj novih stopenj in popravljeno online kodo. *Jedi Outcast* je še vedno na repertoarju, neka brijantna duša v uredništvu pa je na plano potegnila *Black & White*, za katerega moramo priznati, da smo ga v večigralskem načinu igrali prvič, pa smo se kljub temu izredno zabavali. Lionhead Studios so namreč izdali večigralski popravek, ki sedaj dodaja nove pogoje za zmago in uvede klanski način bojevanja. Če igro imate, pojdite online in spoznajte ostale pošasti.

Kar se pa zadeva *Warcraft III*, je že Tomaž v opisu zapisal, da gre za še en primer odličnega Blizzardovega večigralskega načina. Očitno je, da so fantje tudi tokrat precej časa vložili v uravnoteževanje enot in strani v konfliktu, tako da se vam ni potrebno čuditi, da so njihovi strežniki Battle.net polni, kot še nikoli, in da so ljudje prepričani, da bo igra zaradi večigralskega načina trajala nekajkrat dlje, kot bodo potrebovali za preigravanje kampanje za enega igralca. Še en razlog za nakup igre, torej.

www.blizzard.com

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV
OPERATION NA PALI

Unreal Tournament v naslednjih mesecih po izidu *Unreal Tournament 2003* najbrž ne bo več deležen novih modov, zato smo menili, da je dobra ideja, da vam predstavimo ta primerek moda za enega igralca. Zgodba je podobna tisti iz *Unreala*; saj morate pobegniti Skaarjom iz njihovega zapora, zbrati nekaj orožij in se prebiti do zmage. Najbrž gre za enega boljših modov nasploh in skorajda zagotovo najboljši mod za *UT* v načinu za enega igralca. **Za igranje potrebujete *Unreal Tournament*.**

http://planetunreal.com/tazmvertex

NAVY SEALS

Navy Seals je odličen primer kakovostnega moda *Q3A*, ki temelji na ekipnem načinu igranja. Veliko število kakovostno izdelanih stopenj, prelepa orožja ter humoristični dodatki, ki popestrijo igranje. Žal podpora za bote ni na najboljši stopnji, tako da boste za igranje potrebovali družbo, pa tudi do RAM-a je stvar precej potrešna. Drugače pa lahko mod le priporočimo. **Za igranje potrebujete *Quake III Arena*.**

http://www.ns-ea.net

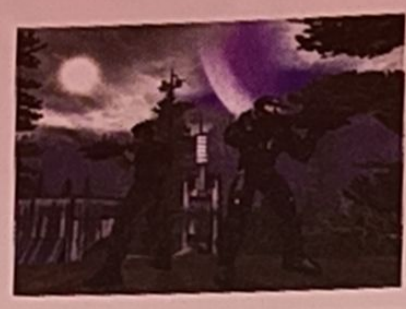
QUAKE III RALLY

Quake III Arena prihaja ta mesec na police trgovin v ceneji (Gold) izdaji, tako da si ga, če ga še nimate, lahko privoščite sedaj. Nato pa se odpravite igrati *Quake* na kolesih. Dobili smo precej lepo in predvsem izvirno dirkalno igro, ki se osredotoča na rally dirkanje. Čeprav ves resda ne bo prilegnila kot kakšna prava dirkalna igra, so nekatere stvari precej zanimive. Kot prvo, dobili smo prelepe modele avtomobilov, tudi številne komične situacije, vendar proge niso vrhunske, pa tudi fizikalni pogon ni med boljšimi. Vsekakor pa je mod vreden preizkusa. **Za igranje potrebujete *Quake III Arena*.**

http://www.quakerally.com

NOVE URADNE STRANI

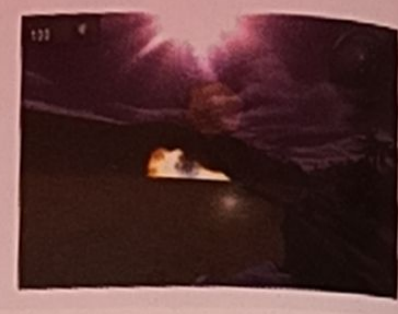
Ravno v pravem trenutku, sredi poletnih počitnic, je Eidos predstavil uradno spletno stran za prihajajočo simulacijo počitnic, *Beach Life*, o kateri ste brali na prejšnjih straneh (**www.beachlife.co.uk**). Srčkano, in upamo da tudi kakovostno igro, bomo pričakali septembra. >> Vse drugo kot srčkana pa je prvoosebna grozljivka, ki jo po predlogi Johna Carpenterja razvijajo pri Vivendiju. Stran za *The Thing* je postavljena na naslovu **www.thethinggame.com** >> Radeon Labs delajo na strategiji, ki bo vsebovala tako elemente magije, kakor tudi tehnološke prihodnosti. Spletno stran so postavili na naslovu **www.project-nomads.de**. >> Ta mesec smo dočakali tudi napoved igre *Söldner – Secret Wars*. Gre za bojno simulacijo, o kateri vam bomo pisali v eni izmed prihodnjih številk, če pa se ne morete učakati, skočite na **www.secretwars.net**. >> Zadnja stran, deležna naše pozornosti, pa je ta mesec uradna stran za igro *Iron Storm* (**www.storm-game.com**). Gre za obetavno prvoosebno akcijo, v kateri se prva svetovna vojna ni nikoli končala.



HALO

Microsoft je naposled potrdil, da se bo *Halo* znašel tudi na PC-ju. Tako bomo tudi PC-jaši lahko preverili, ali je igra resnično tako odlična, kot pravijo naši Xbox novinarski kolegi v tujini, ki so že samo zaradi te igre priporočali nakup Xboxa. To znanstveno-fantastično strelsko igro, postavljeno v fantastična okolja, bomo na naših bež škatlah sicer izkusili šele leta 2003, ampak ob številnih obetavnih prihajajočih igrah bomo že nekako preživeli.

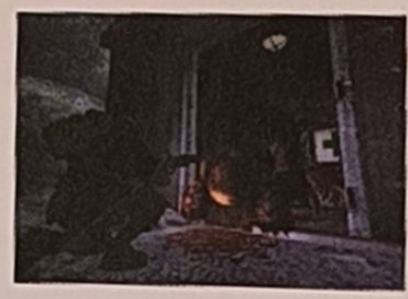
www.bungie.com



BREED

Kljub napovedi prihoda *Hala* pa pri založniku CDV upajo, da ga ljudje ob izidu ne bodo več želeli igrati. Za to bi naj poskrbel *Breed*, 3D akcijska igra, ki bo kombinirala prosto ekipno igralnost v velikanskem svetu, vso zadevo pa bo poganjal resnično vrhunski grafičnih pogon – igro smo si ogledali v akciji in to vam lahko zagotovimo. Razveselili nas bodo z velikim številom igralnih načinov, vozili in misijami v vesolju, kakor tudi na površjih planetov.

www.cdv.de



THE THING

Tradicionalna tretjeosebna akcijska grozljivščina vas bo postavila v svet, ki ga je za istoimenski film ustvaril John Carpenter. Igra se bo dogajala 3 mesece po koncu zgodbe v filmu, ko ugotovite da je nekaj očitno preživelo. Vaša ekipa medicinskega osebja, inženirjev in vojakov se bo tako odpravila po novi sledi, na poti do zadnje pošasti pa boste srečevali ljudi, za katere ne boste vedeli, ali so resnični ali pa nezemljani, ki se pretvarjajo. Septembra, pravijo pri Vivendiju.

www.thethinggame.com

IL-2 STURMOVIK: THE LOST BATTLES

Če so letalske simulacije vaše področje, potem odličnega *IL-2 Sturmovika* niste zgrešili. Ubi Soft je ta mesec napovedal razširitveni paket, ki bo ponudil novo področje za letenje in bo vsebovalo Finsko, dele Madžarske in Ukrajino. Dodatek ponuja eno kampanjo na Finskem in eno na Madžarskem, 10 misij za več igralcev in številna nova letala, s katerimi boste poleteli. Med temi je tudi sloviti Hurricane.

www.il2sturmovik.com

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

DATUM IZIDA DECEMBER 2002

IMPOSSIBLE CREATURES

Kje bi bila znanost danes, če bi Darwin imel priložnost videti kameleona?

Ne bomo se sprenevedali – ta igra nam je blazno všeč. Je izvirna, zabavna, dobro oblikovana, prelepo renderirana in užitek za igranje. Česa si lahko sploh še želimo? Če se v naslednjih šestih mesecih, kolikor bi naj bili oddaljeni do izida, ne zgodi kaj katastrofalnega, bomo dobili odličnega kandidata za igro meseca, če ne kar leta. *Impossible Creatures* budno opazujemo že kar nekaj časa – še od lanskega sejma E3, kjer so projekt predstavili pod imenom *Sigma: The Adventures of Rex Chance*. Sicer nam je izvirno ime bolj všeč, a to sploh ni pomembno.

DNK norišnica

Osnovna zgodba igre je precej enostavna. Gre za 3D realnočasovno strategijo, postavljeno na 14 otokov, ki se raztezajo preko štirih klimatskih pasov – savanskega, arktičnega, oceanskega in puščavskega. Način za enega igralca močno spominja na otok Dr. Moreauja ter vključuje unikatne like in odlično zasnovane misije, ki bodo predstavljale izziv za vsakogar.

Zgodba se plete okoli Rexa, mačo avanturista, in Dr. Lucy Willing, asistentke Rexovega očeta, ki vodi skrivni projekt Sigma. Ta strahotno skrivni projekt zajema razbijanje živalske DNK in ustvarjanje novih vrst s kombiniranjem genov. Kot se spodobi za take skrivne projekte, stvari ne gredo ravno po načrtih, saj projekt ukrade Upton Julius, zlobni ameriški industrialist, ki je sicer financiral projekt Sigma, a ga želi sedaj uporabiti v zle namene.

Juliusu je seveda treba preprečiti zlobno početje, zato vzame Rexa v roke Dr. Willingova. Rex mora tako najti vzorce DNK za njun lasten projekt Sigma. Na koncu igre boste posedovali okoli 50 lastnih bitij, ki jih boste lahko nadalje kombinirali in ustvarjali nove, unikatne vrste. Med ustvarjanjem nove vrste, lahko po želji določate, katere dele telesa (na primer glava, noge, trup ter celo rep ali rogovi) bo novo bitje podedovalo od katerega starša.To torej pomeni, da se celotno število možnih kombinacij giblje okoli 40.000. Po izidu igre bo ta številka eksponentno rasla, saj bo Relic na svoji spletni strani redno ponujal dodatke z novimi vrstami, isto pa bo omogočeno tudi igralcem.

Uravnoteženje

Največji problem, na katerega je naletela razvijalska ekipa, je bil zagotoviti uravnoteženost vojsk glede na možno število različnih enot. Izgled bitja ne bo le grafična posebnost. Najboljši del ustvarjanja novih živali iz že znanih pa je ta, da boste lahko kar dobro predvidevali, kakšne lastnosti bo imela nova žival, ker boste poznali lastnosti staršev. Gepardi so hitri, morski psi blazno grizejo itn. Vsak

Enote lahko gradite hitro in se tako bolj osredotočate na strategijo obrambe baze.

del telesa ima torej določene lastnosti, ki vplivajo na lastnosti končanega bitja. Dve bitji se lahko torej vizualno precej razlikujeta, a imata enake lastnosti, vsekakor pa se ne bosta enako obnašali.

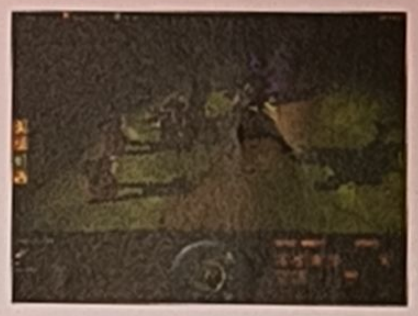
Če torej potrebujete novo bitje s specifičnimi lastnostmi, preprosto izberite starše, ki te lastnosti že imajo. Kliknite na vsako od spretnosti, ki jih želite dedno prenesti na novo bitje in Combiner (aparat, ki pljuva nove primerke) bo sam "zmešal" potrebne dele, da boste zadovoljni. Če iznajdete bitje, s katerim ste posebej zadovoljni, ga poimenujte, shranite in ga izdelujte po želji v eno- in večigralskih kampanjah.

Upamo, da bomo *Impossible Creatures* deležni okoli božiča. Glede na našo nestrpnost, bi bilo dobro, če izid ne bi bil prestavljen na kasnejši čas. Za konec leta nam obljubljajo kar nekaj strategij, a niti ena od obljubljenih ne ponuja tako nadrealističnih užitkov, kot prav *Impossible Creatures*. **PCF**

Relic Entertainment

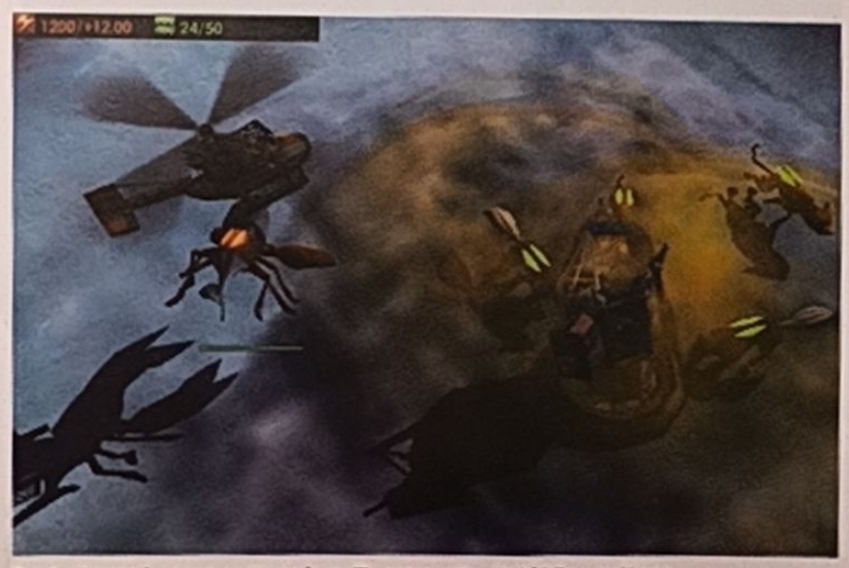
Skupina Relic Entertainment je bila ustanovljena leta 1997 in njihova prva stvaritev je bila vesoljska realnočasovna strategija *Homeworld*, ki je bila povsod odlično sprejeta. Ekipa trenutno dela v Vancouvru, vodi jo pa karizmatični Alex Garden. *Impossible Creatures* je druga igra tega podjetja in se sklada s ciljem skupine, ki si želi ustvarjati genialne igre z močno zgodbo in inovativnimi prijemi.

Založnik: Microsoft
www.relic.com



>>Skupno število kombinacij bitij je okoli 40.000

Že nasprotnikova vojska je naredila dovolj škode, sedaj se je pa vmešala še mati Narava.



Smrt od zgoraj – nova enota se je rodila samo zato, da bi bila zmečkana.

↘DATUM IZIDA JESEN 2002

UNREAL TOURNAMENT 2003

Ne, niste zamudili 2000-in-nekaj delov – tole je *Unreal Tournament 2*.

Unreal Tournament 2003 je naslednja generacija večigralskih prvoosebnih iger. Poganja ga vizija, da bodo igre postale šport prihodnosti, zanimiv tudi za gledalce, medtem ko bodo moštva igrala za denar. Vas pa zanima, kakšen je videti *UT 2003*? Najprej vam seveda v oči pade osupljivi grafični pogon, ki bo všeč tako igralcem, kakor tudi gledalcem. Igre doslej še niso bile videti tako lepe – *UT 2003* zares postavlja nove standarde in ker smo ga pri PCF imeli priložnost nekaj dni igrati, lahko potrdimo, da je zadeva tudi po igralni že sedaj precej trdna.

UT 2003 prinaša vse značilnosti *Unreal Tournamenta*: znanstveno-fantastične zemljevide in hitro akcijo. Epicov Mark Rein pravi: »Nismo želeli spreminjati stvari kar tjavendan, temveč le tisto, kar nam ni bilo všeč, izboljšali pa smo stvari, ki smo jih lahko, in se premaknili na nov grafični pogon.« Ena od pritožb igralcev nad *UT* je bila, da je merjenje nenatančno – lahko ste izstrelili na ducate raket v hodnike pred seboj in pobijali brez spretnosti. Sedaj so orožja predelana; osnovno orožje je puška z možnostjo sekundarnega napada z granatami, vračajo pa se tudi mega-orožja, saj je daljinsko vodena super-bomba nadgrajena z impresivnim satelitskim napadom.

Od kod torej ideje o športu prihodnosti? »Večina idej je internih,« pravi Jay Wilbur. »Ogledali smo si, kako ljudje igrajo tovrstne igre. Oglejte si World Cyber Games in ni težko ugotoviti, da nekateri s tem služijo lepe denarce – sicer zneski še niso visoki in tudi ne bodo, dokler se ne vključi televizija s prenosi, ampak ko se to zgodi, bodo ljudje ugotovili, da lahko vsak tip z miško lepo zasluži. Takrat se bodo stvari spremenile.« Morda ima prav. In če je katera igra, ki lahko to idejo spravi korak do izpolnitve, potem je to impresivni *UT2003*, igra ki bo očitno lep čas ostala sama na vrhu lestvic večigralskih prvoosebnih iger.

PCF

Nov pogon *Unreal* se izkaže enako dobro pri notranjih in zunanjih prizorih.

V prihodnosti bo zaradi pomanjkanja gozdov podiranje dreves postalo hudo konkurenčen posel.

↘DATUM IZIDA BOŽIČ 2002

TOM CLANCY SPLINTER CELL

Ameriški pisatelj je odločen monopolizirati zvrst protiterorističnih simulacij.

Ubi Soft je moral odšteti lepe denarce za prvo uporabo novega pogona *Unreal*. Upamo, da bo tudi igralnost na tej stopnji.

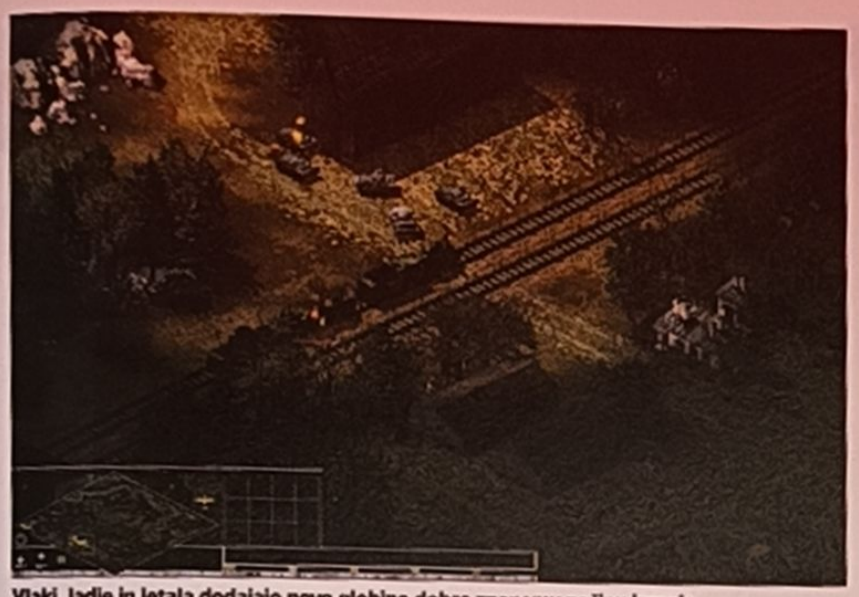
Skorajda nam ne bi bilo treba razlagati, koliko se je svet spremenil od *Lova na Rdeči oktober*. A medtem ko vlade nekaterih držav šele spoznavajo spremembe, se je Tom Clancy, avtor omenjene zgodbe, prilagodil veliko hitreje in med prvimi ugotovil, da bo naslednja politična in fizična grožnja prišla s strani globalno organiziranih terorističnih skupin.

V svojih delih je pomešal politično srhljivko z mačističnimi elementi borcev za pravico, predelava njegovih del v igre pa je bila v obliki *Rainbow Six* in *Ghost Recon* več kot uspešna. Sedaj pa je čas za nekaj novega. *Splinter Cell* se odpove klasični šabloni Clancyjevih prvoosebnih iger, ki vsebujejo precejšen del trdega načrtovanja akcije, ter se posveti tretjeosebni pustolovščini, v kateri igrate v vlogi enega samega lika. Tokrat je pomembna prikritost, igrali pa boste Sama Fisherja, ki je bolj gibčen od Lare Croft in bolje oborožen od Solida Snaka.

Naloga je jasna – vdori v postojanke 14 svetovnih terorističnih organizacij ter eliminacija nevarnosti. Glede na to, da je *Splinter Cell* prva igra, ki uporablja najnovejši pogon *Unreal*, vas ne bo čudilo, da je grafika prelestna, dinamično senčenje in realističen dim pa vohunski igri dodata potrebno vzdušje. Tudi stopnja podrobnosti je impresivna, in čeprav bo zgodba gotovo precej linearna, se nam dozdeva, da se bo *SC* ponašal s precejšnjo interaktivnostjo in uporabo večjega števila futurističnih orodij, kot je npr. lepljiva kamera, ki jo vržete na zid in si tako ogledujete okolico.

Splinter Cell pomeni tudi spremembo usmerjenosti Ubi Softa (www.ubi.com). Sedaj so se odločili osredotočati le na naslove, ki lahko postanejo uspešnice. Sicer je slišati kot založniška samohvala, vendar je očitno, da jim postaja jasno, da samo z močnimi licencami ni več mogoče dosegati dobrih prodajnih rezultatov. »*Splinter Cell* predstavlja mešanico med vrhunskim oblikovanjem in najnovejšo tehnologijo,« je povedal producent Reid Schneider, »s svojo grafiko z velikim številom poligonov in resnično privlačnim okoljem.« Skoraj vse, kar vidite na zaslonu, je posebej modelirano in lahko sodeluje v igri. »Želimo ustvariti nekaj najboljšega, kar zmoremo,« je še povedal. Vsekakor bi bilo lepo. **PCF**

Vohunska igra, zato ne smete biti opaženi. Kot lahko vidite na tej sliki.



Vlaki, ladje in letala dodajajo novo globino dobro znanemu načinu igranja.

DATUM IZIDA SEPTEMBER 2002

SUDDEN STRIKE II

CDV-jevo strateško nadaljevanje se kotali v naš doseg.

Sudden Strike je sicer bila ena tistih iger, ki so s strani kritikov ocenjene s povprečnimi ocenami – in to iz argumentiranih razlogov – pa se je med vojaškimi navdušenci klub temu odlično prijela, dosegla prodajni uspeh ter ustvarila široko skupnost. Nadaljevanje je torej med naslovi, ki se letos preprosto morajo pojaviti. Razvijalci Fireglow bodo nadaljevali svojo pot, potem ko so izdali dodatek *SS Forever* in, čeprav bi si lahko privoščili tudi to, da bi oboževalce zadovoljili s še več enakega, bo *Sudden Strike 2* (**www.suddenstrike2.de**) na srečo prinesel bolj realistično in zadovoljivo strateško izkušnjo druge svetovne vojne, zadovoljil zveste privržence ter *SS* predstavil novim igralcem.

Kozmetični salon

Čeravno izometrični 2D pogled ostaja, bo vizualna izkušnja obogatena s pomočjo naprednejših grafičnih modelov, medtem ko bodo v večigralskem načinu na voljo večje stopnje. Vendar se prave spremembe skrivajo za kozmetičnimi popravki. Razvijalci so se držali idej modov *SS* in tako bo nadaljevanje veliko bolj zgodovinsko natančno. Martin Loehlein, direktor razvoja pri CDV-ju, je povedal: »V *Sudden Striku II* bodo igralci izkusili izboljšano vzdušje ter močnejše zgodovinske reference.«

Primerov avtentičnosti je precej: v tankih se skriva posadka, ki jo lahko uporabite za boljši doseg pogleda ali pa jo skrijete v konzervo – pospravite posadko tanka z ostrostrelcem in vozilo boste lahko

Nov teren – pragozd – bo v eno- in večigralske bitke prinesel še več raznolikosti.

prevzeli brez boja. Tudi morala čet igra pomembno vlogo, na svoje izkušene enote pa boste morali paziti še veliko bolj kot v prvem delu.

Uravnoteženost

Od 50 novih enot vam bodo najprej v oči padli vlaki in nova letala. Letala imajo tako sedaj veliko pomembnejšo vlogo, saj je destruktivna moč lovcev in bombnikov postavljena pod vaš neposreden nadzor. Demo, ki smo ga imeli priložnost igrati, nam je že predstavil tudi Japonsko, ki bo nova sodelujoča sila v vojni. Novost nam prinaša doslej nevidene enote in tudi peto plast kampanjskega igranja v načinu za enega igralca. Osamljeni igralci bodo lahko izkoristili tudi štiri težavnostne stopnje, ker pa bo večigralski način zaradi priloženega urejevalnika zagotovo znova deležen masivnih dodatkov s strani skupnosti, lahko že sedaj zatrdimo, da bo *Sudden Strike II* najbrž dosegel pravo ravnotežje med inovativnostjo in tradicionalnostjo. **PCF**

>> KAKO NAPREDUJEJO

Ažurne novice o napredku v razvoju prihajajočih iger.

C&C GENERALS

Razvoj: EA Pacific

C&C se je torej napotil v 3D, zgodbi pa dodaja še več bitk, postavljenih v resničen svet, in nove puščavske boje proti teroristom. Le kaj bi brez njih?

Oni pravijo Zima 2002
Mi pravimo Prišel bo za božič

Napredek

THE SIMS ONLINE

Razvoj: Maxis

Maxis so naposled priznali, da imajo v delu stalno večigralsko online igro, postavljeno v svet *Sims*. Grjaški koncept, upamo da jim ga bo uspelo obvladati.

Oni pravijo Poletje 2002
Mi pravimo Pričakujte, da bo predstavljena na koncu leta

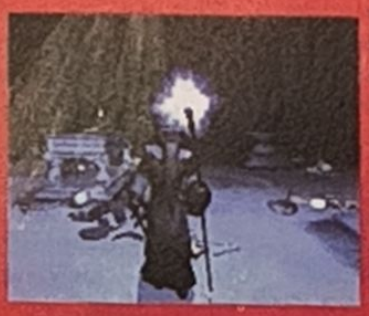
Napredek

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Razvoj: The Collective

Če smo se česa lahko veselili na E3, je to bilo dejstvo, da so prvič uspešno ponazorili značilne Indyjeve pretepe. Igra izgleda odlično in bo hud tekmec Lari ...

Oni pravijo Jesen
Mi pravimo Na konzolah, morda
Napredek



THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Razvoj: Universal Interactive

EA-jev *LOTR* bo najbrž izšel le za GBA in PS2, zato se bomo računalniški igralci morali zadovoljiti s to tretjeosebno pustolovščino iz Vivendijevih studiev. Kar morda niti ni slabo.

Oni pravijo Božič
Mi pravimo Morda celo prej
Napredek

THE THING

Razvoj: Computer Artworks

Inovativen pristop do ponazarjanja strahu naredi to tretjeosebno akcijsko igro drugačno od drugih. Prednost je seveda tudi dejstvo, da temelji na klasičnem delu Johna Carpenterja.

Oni pravijo Jesen
Mi pravimo Morda pa lažejo?
Napredek

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Vivendi Universal Blizzard **www.blizzard.com**

Nadvse uspešna serija se vrača s tretjim delom, ki lahko postane sedmo čudo sveta.

MESO IN KRI

Ko se silicijskega nasprotnika naveličate, vas *Warcraft III* z veseljem popelje v svet večigralstva. Kot smo od Blizzarda pričakovali, je ta tudi pri *W3* čudovit, predvsem pa preprost. Za to gredo zasluge Blizzardovemu Battle.net-u, ki vam vse zelo olajša. Če želite takoj začeti igrati, zgolj izberete eno izmed številnih map, število igralcev in vašo raso, izredno zmogljiv iskalnik vam v nekaj sekundah najde igralce s sorodnimi željami in zabava se lahko začne. Tokrat tudi tisti z navadnimi 56kbps modemi ne boste prikrajšani za večigralsko izkušnjo, saj je tudi z modemom igranje povsem brez zatikanj. Stvar deluje res presenetljivo enkratno tudi zaradi dejstva, da je na strežnikih že sedaj ves čas po več kot 20.000 igralcev. Ob taki množici je skorajda nemogoče, da bi morali čakati na soigralce, večigralske stopnje pa so izredno raznolike in razgibane. Zaradi majhnih količin zlata lahko pričakujete tudi pravo strateško izkušnjo, saj se "tank rushi" v večini primerov ne obnesejo. Skratka, uživali boste!

Že umrle junake lahko na posebnem oltarju za določeno ceno znova obudite.

Tole so vilinci – eni izmed novincev. So morda najbolj civilizirana in kulturna rasa, ki živi v sožitju z naravo.

Čeprav tvegam, da bom izzvenel kot upokojenec v družbi mladih, ki ga nihče ne posluša, moram povedati, da leta res hitro minevajo. Se še spomnite svojega ranega otroštva? Dogodki, ki so mi ostali v sporminu, vključujejo capljanje okrog hiše z lopatko pri treh letih, krajo jajc sosedovih kur, druženje s sosedo. Med te pa spada tudi obisk pri prijatelju, kjer sem spoznal svojo računalniško ljubezen – *Warcraft II*. Šlo je dobesedno za ljubezen na prvi pogled od prvih nekaj dni (in noči) igranja, zvest pa sem ji ostal do današnjih dni.

Prvi trenutki

Naj vam torej povem takoj – *Warcraft III* je igričarski raj. Vse, prav vse, vam daje vedeti, da imate pred seboj pravi biser. Prvo navdušenje boste doživeli že ob uvodnem filmčku, ki je bil zame najlepša stvar, ki sem jo kdaj ugledal na računalniku. Vendar le do ogleda naslednjega. Ta je tako fenomenalen, da boste učno misijo preigrali že samo zaradi njega.

Glede na število let, ki so minila od izida prejšnjega člana serije, so novosti najbrž neizogibne, kaj? Najprej vam bo padlo v oči, da se je *Warcraft* razlezel še v tretjo dimenzijo. Pogled sicer lahko obračate, vendar se bo vedno vrnil na začetni položaj; kljub temu, da se bodo našli godrnjavčki, pa se mi zdi to pametna odločitev, ki pripomore k preglednosti dogajanja. Pred nami je najlepša 3D realnočasovna strategija doslej. Uspelo ji je ohraniti nekoliko arkaden in na trenutke risankast pridih, kar pa ji lahko štejemo le v dobro. Največje lepote boste verjetno videli ob najrazličnejših urokih in čarovnijah, ko se bo okoli žrtve svetlikalo, lesketalo in kresalo, da bo veselje. Tudi animacija enot je tekoča in izjemno prepričljiva, le enote same po sebi so malce oglate. Lepota sicer zahteva svoj davek (beri – močan stroj), vendar pa se nekako prilagodi tudi igranju na manj zmogljivih PC-jih ter ostane paša za oči in čisti užitek.

Warcraft III pa je že na mojih minimalnih zvočnikih zvenel lepše, kot vse Mozartove simfonije skupaj. Dal vam bo občutek veličastnosti, akcije in nenehne napetosti, in ko se temu pridruži še enkratno glasovno igranje, vas bo oblila kurja polt. Izjave vaših enot se kmalu začnejo ponavljati, vendar so tako prikupne, da vas ne bodo motile. Na našo srečo pa se napredek ne kaže samo na zunaj, temveč tudi v samih koreninah igre.

Druščina se širi

V prvih dveh delih *Warcrafta* smo spoznali Človeško zavezo in Orke, v tretjem delu pa se jima pridružijo še Nemrtvi in Nočni vilinci. Sedaj imamo torej kar štiri rase. Vsaka je zanimiva, vsaka unikatna in vsaka vas bo navdušila. Spoznavali jih boste skozi kampanje, vendar vam ne bodo vse štiri na voljo že na začetku. Vsakič, ko boste dokončali eno kampanjo, se vam bo odklenila naslednja. Ta sprememba je verjetno potrebna zaradi same zgodbe, ki sedaj ni več preprosto belo-črna (dobri ljudje, zlobni Orki), saj bomo rase spoznavali v popolnoma drugačni luči in z njihovega zornega kota. Štorijo boste spoznavali skozi sekvence v misijah, ki so izdelane z grafičnim pogonom igre. Od začetka se vam bo igra morda zdela popolnoma klasična in nič kaj navdušujoča, vendar boste kaj kmalu spremenili mnenje. Prišlo bo namreč do različnih preobratov, spoznavali pa boste tudi zgodovinska ozadja za prvi vojni.

Sedaj pa je že skrajni čas, da spregovorim o morda največji spremembi. Fantje iz Blizzarda so nekaj časa cincali in se niso mogli odločiti, ali bi v igro vključili elemente FRP ali ne. Udarili so po mizi in rekli – poskusimo! In nastal je nov hvalospev. V igro so sedaj vključeni junaki; pri vsaki rasi jih je več. Gre za posebej srčne bojevnike ali čarovnike, z unikatnimi sposobnostmi – lahko si jih predstavljate kot nekakšne stripovske superjunake, če želite. Na začetku je vaš heroj bolj siromašen – ranljiv je skorajda tako, kot vsi ostali, njegove coprnije so šibke in kaj kmalu lahko stori konec. Toda nikar ga ne »šparajte«. Kot se za junaka spodobi, mora biti vedno v prvih bojnih vrstah in voditi svoje ljudstvo. Na tak način si bo pridobil nove izkušnje in

Ko urejevalnik enkrat zapopadete, se da z njim hitro postoriti marsikaj.

točke, s katerimi boste potem nadgrajevali njegove sposobnosti – boljši oklep, večja moč, hitrejše gibanje, močnejši uroki. Kmalu bo postal strah in trepet vaših nasprotnikov ter vzpodbuda vaši vojski. Vojaki se bodo ob njegovi prisotnosti obnašali bolj vzneseno in na bojišču pustili slednjo kapljo krvi. Kadar boste ubili zagonetnega nasprotnika, bo za njem ostala skrinja zaklada. To lahko poberejo le junaki in si z njo pridobijo zalogo mane (potrebna za uroke) ali zdravja, pa tudi uroke za masovno zdravljenje, teleportiranje ... Toda prostor za te »zaklade« je omejen – hkrati lahko nosite le po 6 predmetov. Če niste ljubitelj FRP-jk, boste morda, kot sem tudi sam, pred igranjem imeli pomisleke glede teh sprememb. Vendar ne skrbite. Blizzard še enkrat dokazuje, da je zmožen vedno znova potiskati meje iger naprej in navdušiti s spremembami.

Reign of Chaos prinaša še eno spremembo, ki pa me ni preveč navdušila – sedaj pomorskih enot in s tem boja ni več. To pomeni nekoliko manjši repertoar v vsaki rasi. Med Orki in ljudmi pravzaprav sploh ni večjih sprememb; enote so ostale iste, prav tako zgradbe. Vendar pa se razvijalci za to oddolžijo z novima rasama in povsem novimi možnostmi. Prepričan sem, da se bodo Nemrtvi (zelo napadalna rasa) in Nočni vilinci (izjemno močni, v sožitju z naravo) kaj hitro usidrali v srca igralcev.

V igri je še nekaj sprememb, ki niso takoj opazne. Vaša armada bo hitro rasla in za to boste nabirali povsem standardne dobrine – v rudnike se boste podali po zlato, v gozdu boste nasekali drva, nato pa zgradili še kmetije, ki vam bodo prinašale hrano. Novost je v tem, da bo vaše bogastvo omejeno s številom lačnih ust. Več hrane kot boste porabili, manj cekinov se bo znašlo v vaši blagajni. Na tak način je igralec prisiljen s svojimi enotami ravnati skrajno načrtovano, saj vam bo ob večjih izgubah kaj kmalu zmanjkalo zlata. In čeprav preprost ekonomski sistem morda ne bo po volji ljubiteljem *Settlerjev*, pa se izkaže za popolnega in vam omogoči večjo osredotočenost na bojno taktiko, še posebej v večigralskem načinu.

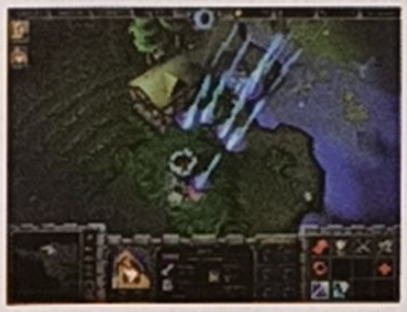
Tudi naloge, ki vam jih v dobrih 40 misijah zadajo, so precej razgibane – klasično uničenje sovražnika, s sveta spraviti določeno število zombijev, braniti mesto do prihoda okrepitev ... Poleg glavnega cilja se vam bo ponujalo še več podnalog, zaradi katerih se boste k nekaterim misijam morda še vrnili in čeprav so na prvi pogled morda podobne misijam v drugih igrah RTS, se boste po igranju morali strinjati, da so nekaj stopenj nad konkurenčnimi.

Kaj naj vam še povem, kot to, da je igra vredna prav vsakega od deset tisoč tolarjev, kolikor boste zanjo odšteli. Ponudila vam bo dolgo igralno izkušnjo, predvsem pa obilico zabave, tako v načinu za enega, kakor tudi za več igralcev. Ob podeljevanju naslova igra leta, bo treba nanjo še kako računati.

Tomaž Bartolj

Res, da je tale zmaj kar nadležen nasprotnik, vendar bo za sabo pustil kakšen zaklad. Tako kot večina pošasti, na katere naletite.

Med tavanjem po pokrajini boste naleteli tudi na prodajalne, v katerih boste najeli vojake, kupili različne zvarke, magične predmete itd.



Blizzardovi fantje niso šovinistični. Med junaki boste našli ženski lik in tudi vojščakinje niso redke.

NEZAMUDITETEGA

Ne smem pozabiti še nekaj stvari. Ko enkrat dokončate kampanje, vam ne preostane zgolj večigralstvo. *Warcraft III* ima namreč v rokavu še več adutov. Izberete lahko Custom game ali pa ustvarjate lastne mape. Oboje je na nivoju igre – odlično in zabavno. Pri custom game se ponavadi bijete z računalnikom na najrazličnejših mapah, pri čemer je posebnost bežanje pred ovcami (glej sliko) ali iztrebljanje demonov v mestu zgolj s 4 kompanjoni. Tudi urejevalnik map in misij je mogočno orodje, za katerega boste potrebovali precej časa, da ga boste obvladali, vendar se vam bo trud poplačal, saj boste lahko ustvarili skorajda vse, kar si zaželite. Naj tukaj omenim še humor, ki ga do sedaj nisem izpostavil. Resda se pri igranju ne boste režali, se pa vam bo na ustih večkrat pojavil nasmešek. Do tega vas bodo pripravile enote s svojimi posrečenimi izjavami in glasovi (še posebej hecni so goblini).

Igra pozna tudi noč in dan, kar vpliva na vidljivost. Roka kaže na pokazatelj trenutnega časa. Za pikolovce: kazalci na stolpu ne kažejo pravega časa.

>>Igra je vredna vsakega od 10.000 tolarjev.

PCFOcena

↗Zabavnost, štiri rase, grafika, večigralstvo, junaki
↙Kazalci na zvoniku ne kažejo dejanskega časa

Vredno ogleda
Heroes of Might and Magic IV *80%*
Battle Realms *87%*
Ne glejte drugam, izberite *W3*

»Igra postavlja nove standarde, je paša za oči, predvsem pa huronsko zabavna.«

92%

NEVERWINTER NIGHTS

Infogrames Bioware **www.infogrames.com**

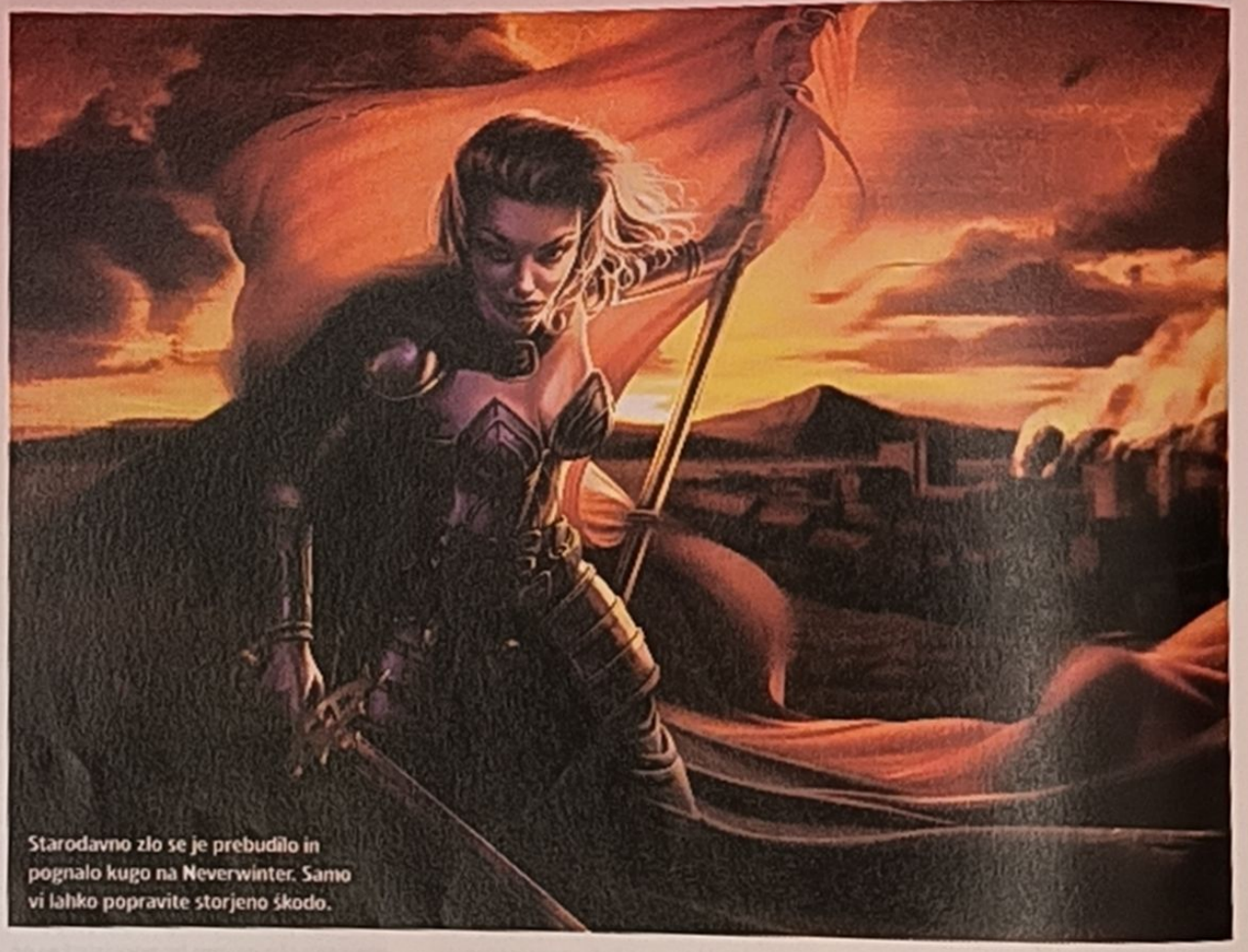
Čakali smo ... in čakali ... in se, zahvaljujoč višji sili, nismo naveličali.

ORGIJE

***Neverwinter Nights* si lahko pošteno privoščite tudi preko interneta ali lokalnega omrežja. Možnosti sta dve – z druščino lahko odigrate osnovno zgodbo, z vsemi pripadajočimi dobrotami, lahko pa se odločite igrati katerega od modov, ki jih je že zdaj ogromno. Edina večja pomanjkljivost večigralskega načina je ta, da se ni ravno najprijetneje pridružiti večigralski igri, ki je že v teku. Vaš dnevnik namreč ne bo vseboval podrobnosti o nalogah, tako da vas bodo morali obveščati soigralci.**

Če pa je v vas kanček megalomana in imate povrhu vsega še izjemno bujno domišljijo, pa lahko izkoristite možnost postati Dungeon Master. Z odjemalcem, ki je vključen v igro, lahko prevzamete nadzor nad igro in jo dinamično spreminjate. Biti Dungeon Master pomeni biti bog, saj lahko po želji igralce zasujete s pošastmi in jih potem rešite gotove smrti, da vam bodo hvaležni do konca življenja. Biti bog pa prinaša tudi odgovornosti. Dungeon Master mora namreč budno spremljati dogajanje v igri, ki se odvija neprimerno hitreje od namizne izvedbe, prav tako pa mora imeti dobro pripravljeno zgodbo ali pa neverjetne zmožnosti improvizacije, da lahko zadevo izpelje, zato se za to delo ne prijavljajte kar tako.

Pajki in pajkovci seveda tudi spadajo v igro. Samo poglejte, kako lepo vas omrežijo!



Starodavno zlo se je prebudilo in pognalo kugo na Neverwinter. Samo vi lahko popravite storjeno škodo.

Potrebuje PII-450 MHz, 96 Mb RAM, 16Mb grafično kartico
Želi PIII-800 MHz, 128 Mb RAM

Vrata templja, v katerem je potekalo urjenje, se odpro in varne udari zatohel vonj po zažganem mesu. Strah pred kugo, ki se vse hitreje širi, je prebivalce mesta zapri v hiše, kjer za lastnimi barikadami trepetajo za svoje življenje. Kriki umirajočih, ki jih prestrašeni stražarji včasih še žive mečejo na goreče grmade, mi parajo ušesa ...

Tako približno bi lahko povzela uvodni del Neverwinter Nights, toliko časa obljubljanega in tolikokrat prestavljenega sinonima za mokre sanje vsakega ljubitelja domišljijskega igranja vlog.

Povej mi pravljico ...

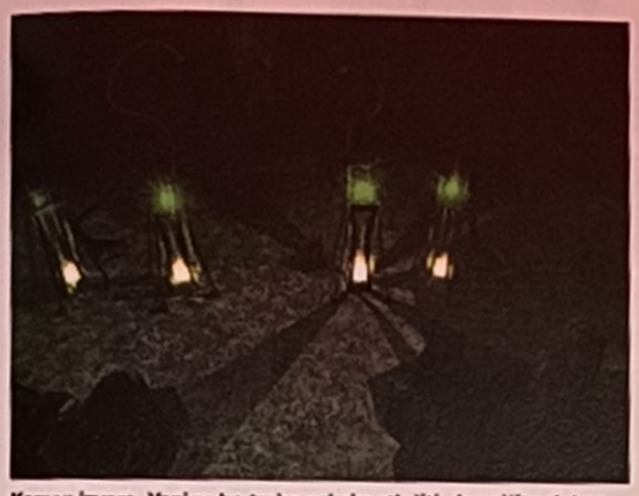
Če je kdo na račun uvoda pomislil, da je Neverwinter Nights zamorjena zadeva, se moti. Sama zgodba je zasnovana odlično in je ravno prav moreča (in boleča), da bo pritegnila vse borce za pravico med nami.

Za začetek se bo torej potrebno spoprijeti z malce kuge, ki pesti mesto Neverwinter. Lepa vilinka Aribeth je sicer pogruntala zdravilo, a je "izgubila" sestavine (beri: le-te so odkorakale iz templja). In kdo je bolj primeren za to, da jih poišče? Nak, nič me pogledujte naokoli, prav v vas gleda. In tako se začne. Ko najdete sestavine za zdravilo, se mora najti seveda nekdo, ki zdravilo ukrade. Ko najdete tatu, je potrebno raziskati ozadje zadeve in poiskati tiste, ki so dejansko krivi.

Rdeča nit je torej znana. Ni pa znano dejstvo, da ta nit ni edina. Seveda ji bo, če boste igro seveda želeli končati, potrebno slediti, a boste lahko v vsakem mestu, naselju ali taborišču našli koga, ki nujno potrebuje vašo pomoč. Za nekatere bo potrebno narediti le kakšno malenkost (na primer izprositi prstan od lične gospodične), druge pa pestijo hujše skrbi in bo treba v njihovo dobro tudi ubijati. Vsaka od dodatnih nalog seveda pomeni nagrado v obliki cekinčkov ali opreme in izkušenjskih točk.

In vse to boste počeli sami. Da, prav berete – zadevo boste preigrali z enim samim likom. Takšen način igranje sicer poenostavi, a ga do določene mere tudi osiromaši, saj so boji z enim samim likom manj navdušujoči in izgubijo taktični čar, v katerem nas je večina tako uživala v drugih tovrstnih igrah. Seveda si lahko omislite družbo v obliki plačanca, ki pa je bolj moteč kot uporaben. Opremiti ga ne morete, konstantno je nižje stopnje od vašega lika in če mu izrecno ne prepoveste, bezlja naokoli kot ovca, sam od sebe odpira vrata in tolče po sovragih, ki ste si jih nameravali prihraniti za kasneje. Je pa najem tatu (ob prvega se spotaknete že na vratih templja) za uvod dobra ideja, ker bo našel in demontiral pasti ter odklenil ključavnice, ki jih sami še ne morete. Druga možnost za družbo je priklicano bitje, česar so zmožni coprniki. Le-to se bo za vas izključno in samo pretepalo s sovragom, tako da na kaj res uporabnega z njegove strani ne računajte.

Glede na to, da po svetu vandrate brez velike druščine, pa je večji poudarek na izdelavi samega lika, saj mora biti pravi junak ustrezno uravnotežen. To početje je relativno enostavno, saj igra ponuja celo vrsto vnaprej pripravljenih likov z dobrimi



Kamen izvora. Vanj se bo treba nekako stlačiti, da uničite zlobno kraljico.

Grafični učinki urokov izgledajo fantastično. Tale konkretno ne dela neke strašanske škode, vam bo pa za krajši čas preprečil pošteno udariti.

Majhen nasvet – ne zaupajte kuščarjem. Za nobeno ceno.

značilnostmi, tako da lahko mirne duše izberete katerega med njimi. Če pa ste bolj individualistični, pa lahko lik izdelate v celoti sami. Vmesnik za izdelavo lika je pregleden, natančen in ponuja podrobne razlage vsake malenkosti, tako da si bodo tudi popolni nepoznavalci privoščili poigravanje z likom.

... v barvah

Pri Biowaru so potrebovali celih pet let, da so izdelali *NWN*, in če le-ta ne bi dobro izgledal, bi jih verjetno tepli. Igra torej izgleda ... no ... pisano. Pogon Infinity je končno izpustil dušo in na njegovo mesto je prišel pogon Aurora, ki sije svojemu imenu primerno. 3D se je torej trdno zasidral v zvrsti igranja vlog, in prav je tako. Sicer tudi Aurora malce pokašljuje, a je vseeno dovolj dodelana, da ni potrebe po tem, da bi iskali dlako v jajcu. V približanem pogledu izgledajo pošasti in liki odlično, da o pokrajini sploh ne govorim, dinamične sence pa so še dodatna pika na i.

In pri samem izgledu se dobrote še ne zaključijo. Vmesnik je dobro zasnovan in enostaven za uporabo. Tisti, ki jim ne bo takoj jasno, kje je kaj, bodo še največ pridobili z uvodom v prvo poglavje, kjer vas bodo različni učitelji seznanili z vmesnikom in načinom igranja. Inventar je v *NWN* bolj podoben tistemu iz *Diabla*, saj predmeti sedaj zasedajo prostor tudi glede na svojo velikost. Ne glede na to pa vam prostora v inventarju ne bo nikoli zmanjkalo. Če šest razdelkov ne bo dovolj, si lahko omislite še cel kup različnih torb in škatel, v katere lahko stlačite ogromno stvari, a zavzamejo izjemno malo prostora. Povrhu vsega pa ti kontejnerji zmanjšajo skupno težo svoje vsebine od 20 do 80 odstotkov, kar jih naredi še bolj uporabne.

Tudi bližnjice so prenovljene. Še vedno so vezane na funkcijske tipke, le da je mogoče izkoristiti vsa mesta po lastni izbiri. S pritiskom na tipki Shift in Ctrl skupaj s funkcijsko tipko pa je mogoče dostopati do dodatnih bližnjic, tako da jih je skupaj kar 36. Tega bodo veseli predvsem tisti, ki radi igrajo s copirniškimi liki, saj za uporabo urokov ne bo več potrebno prekinjati igre. Seveda je vprašanje, koliko ljudi si lahko natančno zapomni, kam je zatlačilo kak urok, če imajo na voljo 36 možnosti, a sem menda že rekla, da ne bom iskala dlake v jajcu.

Če se vam našteto še ne zdi dovolj, pa se lahko poigrate s priloženim orodjem za izdelavo stopenj in si z lastnimi stvaritvami popestrite igranje.

NWN pa kljub naštetemu vseeno ni popolna igra. Največja zamera leti na umetno inteligenco – vašega lika. Že mogoče, da je osnovna ideja, da bi lik vodili s tipkovnico, a se ne obnese najbolje. Z miško gre sicer po klasičnem sistemu, a se zatakne na vsakem ovinku. Dobesedno. Ravne linije so očitno zadnji krik mode, zato se bo treba premikati v majhnih korakih. Dobrodošla sprememba, sposojena od Diabla, je tudi vodenje lika s pritisnjenim levim gumbom na miški, kar malce omili zaletavanje v vogale. Nič pa ne more omiliti dejstva, da so ukinili premikanje po zemljevidu. Tudi UI nasprotnikov ni ravno najbolj položčena, saj vas vsi po vrsti napadejo v trenutku, ko stopite v njihovo vidno polje. Ker vodite en sam lik odpade tudi taktiziranje v bojevanju, tako da boste v večini bojev le tolkli po sovragu in goltali zdravilne napitke.

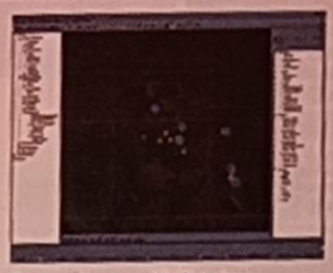
To pa sta, poleg le malenkost preveč linearni zgodbi, tudi edini resni zameri *NWN*. Z večigralskimi možnostmi in že sedaj pisano druščino izdelovalcev modov, nam bo Neverwinter Nights, kljub poletnemu izidu, pogrela še kak zimski večer.

Barbara Banović

Da takoj razčistimo nekaj: zmaji so. So veliki, močni in smrdijo. Ta dva tolčeta kot tovorna vlaka.

In tako izgleda moja malenkost v polni bojni opravi. Za tako lep rdeč odtenek se imam zahvaliti ne ravno prijaznemu zmaju.

KO NAJBOLJŠE NI DOVOLJ



Pogon Aurora, ki tiktaka v ozadju *Neverwinter Nights*, omogoča tudi izdelovanje lastnih stopenj oz. modov. Pri Biowaru so nam torej dali možnost podaljševanja igranja praktično v nedogled.
In vmesnik? Orodje je izjemno zmogljivo, a istočasno presenetljivo enostavno za uporabo. Nepoznavalcem se bo zataknilo le pri skriptiranju zahtevnejših dogodkov.
Ustvarjanje pokrajin je v bistvu kot sajenje rožic. Drevo sem, jamo tja, kup kamenja tam čez ... in že je pred nami gozdna scena, ki kar kliče po tem, da ko poselimo s pošastmi, ki jih prav tako našpikamo na tla.
Za lastno zabavo lahko izdelate pokrajino ali dve in povabite prijatelje na partijo ubijanja orkov, če ste pa bolj poetično usmerjeni, pa si lahko omislite izdelavo celega moda, z zgodbo vred. V tem primeru bo potrebno kar nekaj brskanja po internetu, saj je priložena dokumentacija precej nepopolna. Uspešnega moda v FRP-jki si brez konkretnih nalog, dialogov in podobnih pritiklin ne bi mogli zamisliti, vse to pa zahteva malce spretnosti pri programiranju.
***Neverwinter Nights* si očitno zagotavlja nesmrtnost, h kateri lahko prispevate tudi vi, zato kar hitro tipkovnico pod roke in marš na mode!**

PCFOcena

↗ Odlična zgodba, pestra načina za enega in več igralcev, orodje za izdelavo stopenj

↙ UI ni ravno na nivoju, malce zmeden večigralski način, in kje je moj Carsomyr +5??

Vredno ogleda
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn 93%
Dungeon Siege 88%
The Elder Scrolls III: Morrowind 88%

"Vse, kar v tem trenutku potrebujete, za potešitev eno- in

91%

Opis dogodka

PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI

BIG BANG

Koper
Center Supernova
Ankaranska 3 a
Tel.: 05/ 630-65-03

Kranj
Koroška c. 53
Tel.: 04/ 202-66-80

Maribor
Pobrežka 18
EuroPark
Tel.: 02/ 320-39-36

Ljubljana BTC
Šmartinska 152
BTC Hala 11
Tel.: 01/ 587-35-73

Ljubljana Rudnik
Center Supernova
Jurčkova cesta 228
Tel.: 01 / 420 25 74

PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI VEČNAMEMBNOST PC-Plus namiznih in prenosnih računalnikov. OSTRINO Iiyama, Hansol in Lite-On klasičnih ter LCD monitorjev	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI LEPOTO fotografij, ki jih naredijo Canon tiskalniki. Za udeležbo dobiš tvojo najlepšo fotografijo.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI Računalnike ZA VSO DRUŽINO. Namizni in prenosni računalniki Compaq Presario.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI UČITNKOVITOST Hewlett Packard prenosnih računalnikov in mogočni BARVNI SPEKTER Hewlett Packard tiskalnikov.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI UPORABNOST medijev MMore, igralnih pripomočkov, kamer in mišk Typhoon, pribora Curtis in tiskalnikov Sharp.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI Kako ZABAVNO je s Sony PlayStation-om in Sony dodatki.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI BREZSKRBNOST ob računalniških igrah s Thrustmaster pripomočki. Če boš med najboljšimi dobiš nagrado.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI ZANESLJIVOST Belkin, Surge Master ter We.Come zaščite, kablov in mrežne opreme.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI NEPRECENLJIVOST SPOMINOV, narejenih s Pinnacle obdelavo video posnetkov.
19.08-24.08	12.08-17.08	05.08-10.08	01.07-06.07	22.07-27.07	29.07-03.08	15.07-20.07	08.07-13.07	26.08-31.08
19.08-24.08	01.07-06.07	22.07-27.07	29.07-03.08	26.08-31.08	05.08-10.08	08.07-13.07	12.08-17.08	15.07-20.07
26.08-31.08	19.08-24.08	29.07-03.08	12.08-17.08	05.08-10.08	22.07-27.07	01.07-06.07	08.07-13.07	15.07-20.07
26.08-31.08	19.08-24.08	12.08-17.08	05.08-10.08	01.07.-06.07	15.07-20.07	29.07-03.08	22.07-27.07	08.07-13.07
29.07-03.08	26.08-31.08	05.08-10.08	22.07-27.07	19.08-24.08	08.07-13.07	12.08-17.08	15.07-20.07	01.07-06.07

TÜV

Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studijsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin

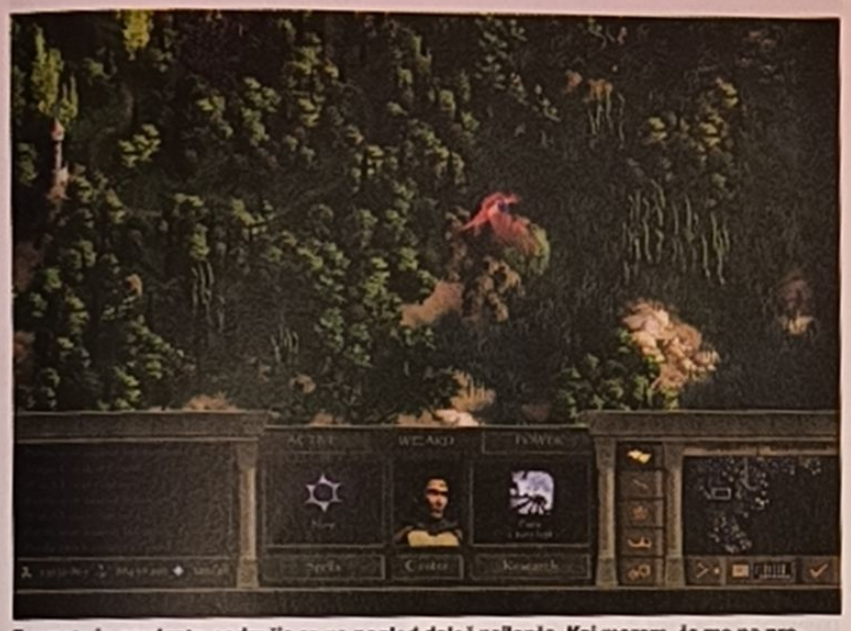
Florjančič tisk

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
http://www.florjancic-tisk.si/

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Take2 Triumph Studios **www.take2.com**

Posaditi čarodeja na prestol se izkaže kot precej težavno opravilo.



Travnata in gozdnata področja so na pogled daleč najlepša. Kaj morem, če me pa premikajoče se travne bilke vedno znova navdušijo.

Pri diplomatskih zadevah imate sicer le malo možnosti, taktično izkoriščanje diplomatskih odnosov pa je vedno dobrodošlo.

Potrebuje PII-300 MHz, 64 Mb RAM
Želi PIII-500 MHz, 128 Mb RAM

Glede na to, da je bil izvirni *Age of Wonders* bolj boren izdelek, sem kaj hitro zavihala nos nad dejstvom, da me je doletel opis nadaljevanja. Pa vam moram priznati, da sem se prenaglila, te vrstice pa pišem zato, da bi vas prepričala, da mi verjemite.

Začetek

Najbolje bo, da začnem tam, kjer normalni ljudje ponavadi začenjajo. *Age of Wonders II: The Wizard's Throne* je torej nadaljevanje domišljijske potezne strategije *Age of Wonders*. Slednja ni bila kaj prida in je večino igralcev (vključno z mano) bolj silila k zehanju kot k resnemu navduševanju nad igranjem. Zato je pa drugi del toliko bolj slasten.

Nadaljevanjem se kaj hitro pripeti, da zvodenijo osnovno idejo izvirnika, v tem primeru pa je bilo potrebno prav nadaljevanje, da je postavilo vse potenciale *AoW* v pravo luč. Prvi del je bil po nepotrebnem kompliciran, s čudnimi pravili in precej debilno UI, česar pa ni mogoče očitati nadaljevanju. V nadaljevanju je upravljanje z mesti in enotami poenostavljeno, a še vedno kar kompleksno, tako da bodo srečni tudi zahtevnejši ljubitelji strategij.

Naloge, ki jih opravljate za bogove, obrodijo bogate in uporabne sadove, zato jih ne ignorirajte.

Osnovna ideja je preprosta – z junakom (ki je tokrat čarovnik) si omislite glavno mesto, ki ga opremite z vsemi potrebnimi zgradbami, vanj iz varnostnih razlogov zaprete svojega junaka in se odpravite v lov za sovragi. Osvajate lahko mesta in posamične strukture, kot so rudniki, mlini, peči, stražni stolpi idr., na poti pa boste naleteli še na nahajališča mane, ki jo boste potrebovali za uroke, denar in različne zanimive predmete, ki bodo prišli prav vašim junakom. Dogajanje je za spremembo preseljeno še v podzemlje, kjer lahko raziskujete jame in še tam pospravite kakšnega sovraga ali dva.

Sredina

Sliši se preprosto, kajne? In tudi je. Ni nepotrebnega kompliciranja, izvajanje je hitro in zgodba se dobro razpleta. Poleg kampanje si lahko privoščite tudi igranje dodatnih 24 scenarijev, ki se razlikujejo po težavnosti in velikosti karte, za narnečck pa si lahko s priloženim urejevalnikom omislite tudi lasten scenarij, vključno s čarobnimi predmeti, junaki in podvigi.

Na račun izboljšane UI so sovražniki v pričujočem nadaljevanju prav neusmiljeni in vam ne bodo pustili dihati. Če smo čisto iskreni, tako agresivnih nasprotnikov ne boste našli v skoraj nobeni strategiji. Je pa UI računalniško vodenih likov (tudi vaših, če bojevanje prepustite računalniku) malce ... nenavadna. Čarovniki v enotah namreč strahotno radi uporabljajo mano na najbolj nenavadne načine, na primer za priklic blazne pošasti, kar posledično pusti relativno malo mane za zdravljenje in podobne reči. Prav tako lahko hitro "nategnete" nasprotnika, da vam pokloni mesto. Zavzemite bližnjo strukturo in počakajte potezo ali dve. Sovragu vaše početje ne bo dalo miru in iz mesta bo popeljal po možnosti vse enote, da bi spet zavzel izgubljeno. Rezultata takšnega početja vam ne rabim posebej risati, kajne?

AoW2 je torej konkretno nadgradila svojo predhodnico in jo dodatno ozaljšala za cel kup ras in enot. Vsaka od dvanajstih ras ima lastne enote, ki imajo posebne značilnosti, zato je dobra ideja, da jih v svojem kraljestvu primerno kombinirate.

Konec

Sicer ni vse zlato, kar se sveti, je pa *AoW2* kljub temu precej zlata igra. Tudi z grafičnega vidika so zadevo od izvirnika precej izboljšali, a bi, roko na srce, lahko bilo precej bolje. Vse, razen učinkov urokov, je 2D. In to precej pisanem 2D, tako da boste pri višji ločljivosti kaj hitro založili enoto ali dve. Če zadevo približate, postane slika prav neokusno motna, zato vam tega početja ne priporočam. Česa drugega pa igri skoraj ne morem zameriti.

Barbara Banovič

JUNAK PA TAK

Kot že rečeno, imate v *Age of Wonders 2* svojega glavnega junaka (kasneje se vam pridružijo še drugi, a ti ne štejejo do take mere), brez katerega ne morete uspešno končati scenarija. Zaradi tega je seveda najboljša ideja, da glavnega akterja zapakirate v čarovniški stolp v katerem od mest (po možnosti v glavnem), od koder bo bdel nad vašimi enotami in primerno ukrepal na daljavo, če bo to potrebno.

Ima pa glavni junak (tako mimogrede, dečku je ime Merlin) eno zanimivo lastnost. Je namreč nesmrten in se, če umre, čli in zdrav pojavi v najbližjem čarovniškem stolpu. Slednji je predpogoj za ponovno oživljanje vašega junaka, zato si ga poskusite čim prej omisliti. Če vaš junak umre in nimate niti enega čarovniškega stolpa, je igre konec, in le ugibate lahko, kdo je zmagovalec.

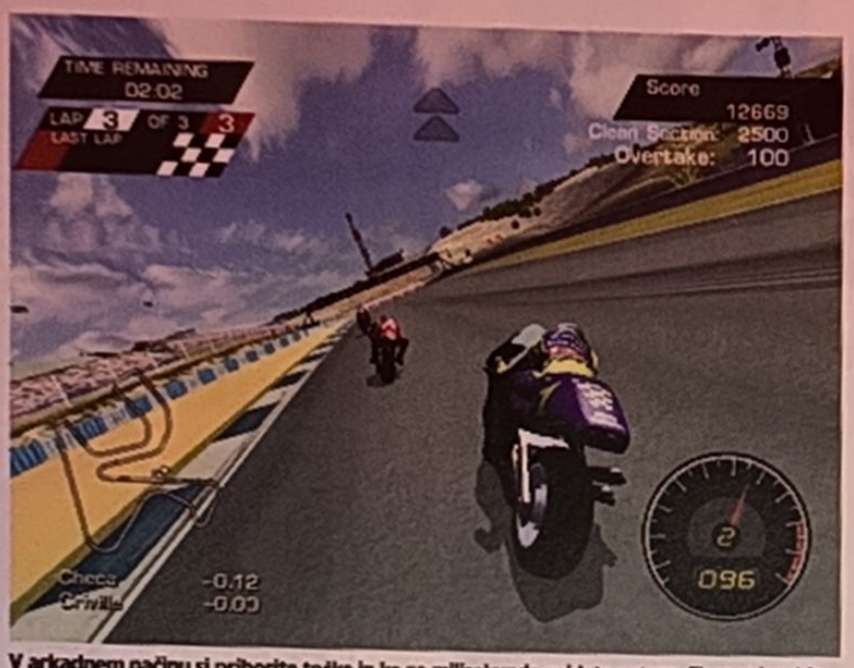
PCF Ocena:

- ↗ Obsežnost, orodje za lastne scenarije, odličen večigralski način
- ↙ Ne ravno najbolj bleščeča UI, grafično bi lahko bila bolje izvedena

VREDNO OGLEDA:
Civilization III 94%
Warcraft III 92%
Disciples II 85%

"Odlično nadaljevanje povprečnega izvirnika, ki je tokrat dejansko vredno nakupa."

88%



V arkadnem načinu si priborite točke in ko za milisekundo zaidete s steze, jih spet izgubite.

Počasni posnetki so vredni ogleda – uživajte v triumfih in preskočite sramotne spodrsljaje.

MOTO GP

THQ Climax **www.motograndprix.com**

Štiri kolesa so dobra, dve sta slabi? Ni nujno.

Potrebuje PII-233, 64 Mb, 3D kartica
Želi PIII-500, 128 Mb, 3D kartica z 32 Mb

No, nikar se ne sprenevedajmo: *Moto GP* je presenetljivo dobra dirkaška igra. Ko ob TV prenosih primerjamo dirkanje z motorji s Formulo 1, dobimo občutek drugorazrednosti – in to lahko pripišemo dejstvu, da dirkalni motorji izgledajo kot modeli, ki jih videvamo na cestah.

Gotham City

Na naših cestah redko vidimo kaj podobnega bolidom Formule 1, seveda pa so tudi motorji, s katerimi dirkajo v World Superbike in Moto (Grand Prix), močno modificirani. In pa seveda, koliko motociklističnih prvakov se lahko spomnite? Če seveda ne upoštevamo Valentina Rossija, Maxa Biaggija in nekaj nesmrtnih legend motociklizma. Čeprav smo v naših karierah recenzentov računalniških iger naleteli le na malo spodobnih motociklističnih iger, *Moto GP* postaja ljubljenec našega uredništva. Sprijaznimo se z dejstvom, da na PC-ju primanjkuje dobrih dirkaških iger. Dobro, res je, da imamo ultra realizem *Grand Prix 4*, a kje naj najdemo takoj dostopni adrenalin, kot ga dobimo v Xboxovem *Project Gotham Racingu*? No, pa za trenutek pozabimo na avtomobile in sprejmimo uživaškost motociklov, kajti *Moto GP* je trenutno največji približek pravi dirkaški igri za PC in to z velikim poudarkom na besedi »igra«.

Tehnično gre za zadetek v polno. Čudovite steze s horizontom, ki sega v presunljive daljave. Fantastično modelirani motocikli z dobro animiranimi vozniki in odlično implementirano grafiko. Vendar prelepa grafika presenetljivo (še posebej, ker gre za prenos s PlayStationa 2) prihaja s konsistentno dobrimi zmogljivostmi, celo na našem PC-ju, ki ni več čudo tehnike. Tukaj je tudi možnost uvoza lastne glasbe; edina slabost je, da mora biti glasba v specifičnem formatu, *Moto GP* pa ne vključuje orodij za pretvorbo, temveč vas le napoti na strani, od koder jih lahko snamete.

Vendar za kakovostno dirkalno igro potrebujete tudi dobro umetno inteligenco. In to *Moto GP* tudi ponuja. Na težjih stopnjah bodo vozniki vozili skorajda brez napak, na lažjih pa so bolj popustljivi. Vozniki so ravno prav inteligentni, da niso preveč agresivni, temveč čakajo na pravi trenutek za prehitevanje.

Velik potencial

Kar zadeva strukturo, imamo zmagovalca. Na voljo je hitra dirka, v katero preprosto vskočite in v prvem poskusu zmagate na amaterskem nivoju, obstaja arkadno prvenstvo, v katerem z drsenjem, prehitevanjem in wheeliji pridobivate točke. Oba vam omogočata dirkanje v koži resničnih voznikov, vendar boste za dolgoročen užitek združili trenažni način in svetovno prvenstvo.

V trenažnem načinu se boste priučili ravnanja z motociklom, za svoje znanje v nadzoru, pospeševanju, zaviranju in največji hitrosti, pa boste dobili točke katere lahko uporabite v svetovnem prvenstvu in dirkate proti največjim imenom športa. Izzvali jih boste na desetih realistično ustvarjenih progah iz resničnega sveta (Suzuka, Jerez, Brno ...).

Grand Prix 4 ima realizem in podporo velikih znamk, vendar je to za mnoge preveč kompleksna igra. *Moto GP* pa je ali popoln protistrup ali pa popoln spremljevalec. Kakor koli že, gre za nujnost če iščete adrenalinsko akcijo na svojem PC-ju in škoda je, da naše bež škatle ne premorejo več podobnih. *Moto Racer* poskuša nekaj podobnega, vendar ga *Moto GP* pusti za seboj.

Jim McCauley

>> Pozabite na avtomobile, saj je *Moto GP* najhitrejša igra na PC-ju

Pih. Dobro vzgojen gospod bi moral pridržati dežnik dami. In ji ponuditi suknjič – verjetno jo zelo zebe.

V naslednjem trenutku se bosta najverjetneje stepla.

Žal lahko za to krivite le sebe.

PCFOcena

↗ Hitra, lepa, polna izziva in zabavna
↙ Manjka ji globina *GP4*

VREDNO OGLEDA
Colin McRae Rally 2.0 87%
Moto Racer 3 80%
Grand Prix 4 92%

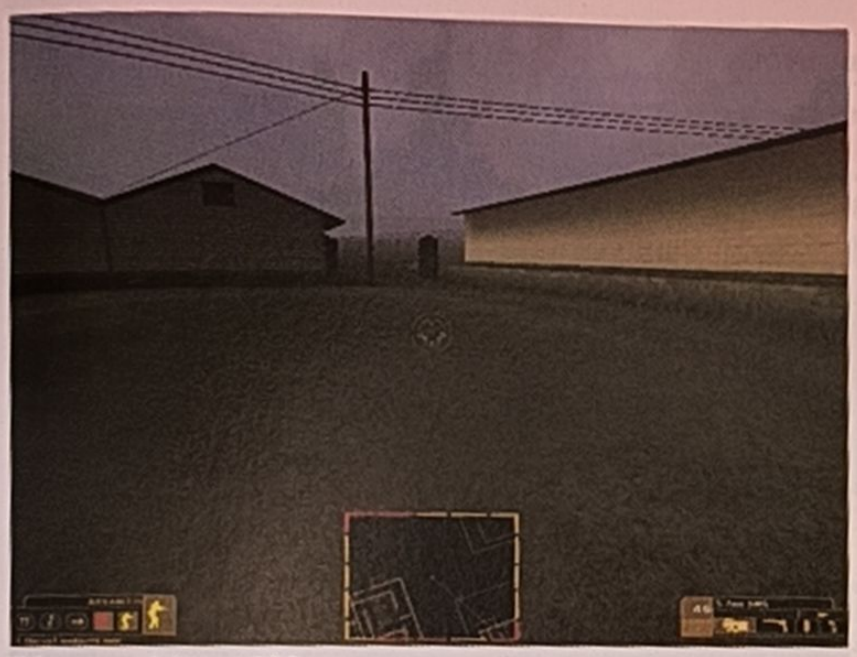
»Realistična dirkalna igra, ki je zabavna od starta do cilja.«

86%

THE SUM OF ALL FEARS

UbiSoft Red Storm Entertainment **http://sumofallfears.ubi.com**

Igra, ki hoče skupaj z istoimenskim filmom zavzeti svet.



Kaj sem vam rekel o travnikih?

Z izdatno pomočjo bin Ladna je postal terorizem terna številka ena. O njem je govora v vseh medijih in ni vrag, da računalniške igre ne bi bile izjema. Po zaslugi Toma Clancyja bomo lahko (ponovno) bili tipičen boj med dobrim in zlim, med junaškimi ameriškimi specialci in zlobnimi teroristi. Se sliši zelo klišejsko kajne? Verjemite mi, tudi je.

Tom je očitno velik »zihteraš«. Tudi njegova najnovejša igra *Sum of all Fears* je namreč tipična taktična streljanka z vsemi primesmi, ki so za Clancya značilne. Svojega recepta za uspeh se drži kot pijanec plota in ravno zato moram začeti godrnjati. Igra je na ta svet prišla z zelo jasnim poslanstvom: požeti bogastvo. Ob morebitni filmski uspešnici (glej okvirček), ima v rokavu še grafični srček *Ghost Recon*, ter veliko podobnost z uspešno serijo *Rainbow Six*. Z vsem tem avtorji prav ponosno mahajo in v mislih že štejejo denarce. Toda ...

Temni oblaki ...

SOAF mi je vseskozi dajala občutek, kot da je izdelana na silo, mišljena zgolj za kravo molznico. Najprej igra žalostno klone zaradi omenjenega grafičnega pogona. Opazno je namreč, da je stvar že zastarela in ne parira najnovejšim vizualnim umetninam. Okolje je preveč brezbarvno in nerazgibano – kot da bi gledal travnike poškropljene z Boom Efektom. Krivice pa ne gre valiti le na grafiko, temveč predvsem na oblikovalce stopenj, ki niso pokazali nikakršne domišljije. Osebno bi jim zaupal le opremljanje jetniških celic.

Zdolgočasenim očem, pa se kaj kmalu pridružijo tudi ušesa. Glasbe v sami igri sploh ni, vendar je to še mogoče preboleti. Najbolj žalostni so zvočni učinki ob strelih, ki spominjajo na spuščanje golobčkov. In potem je tu še UI, ki boleha za razcepljeno osebnostjo. Po eni strani vas bosta vaša kolega (v ekipi boste torej le trije) navduševala, ko bo eden npr. odprl vrata, drugi pa v sobo polno sovražnikov vrgel granato. Res izjemno dobro izvedeno, pa tudi delo vam nekoliko olajša. Toda očitno sta bila vaša prijatelja kot dojenčka na soncu prevečkrat brez kapice. To se jima kaže v občasnih izpadih debilizma – na primer, če se znajdete v isti liniji kot sovražnik, bosta najprej ubila vas, šele potem pa bo svinec deževal na barabo. Rada se spravita tudi na zidove in namesto "šternarice" uporabljata brzostrelko. Priporočam psihologa.

... in nekaj sonca.

Kljub vsemu pa se vidi, da so bili na delu stari mački. Tom Clancy in njegovo podjetje Red Storm so zopet spisali dobro zgodbo in tako poskrbeli za povezanost med misijami. Slednje so kar raznolike, saj boste reševali talce, zajemali sovražnike, deaktivirali bombe in seveda pobijali zlobne fante. Potepali se boste po ameriških gorovjih, Afriki in (nenavadno) Avstriji.

Nočni pogled je dobro izveden in skrajno koristen.

Eksplozije ne puščajo nikakršnih posledic. Miza se bo še naprej svetila kot nova.

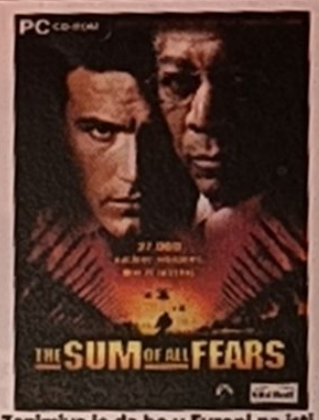
Igra je očitno izdelana nalašč za množice. O tem zgovorno priča že preprost vmesnik in posledično tudi nadzor. S pritiskom na tipko dobite na izbiro vse možne ukaze, ki jih nato le še izberete. Vaša moža bosta po vašem ukazu storila precej reči – odpirala vrata, počistila prostor (pa ne s čudežno krpico), metala granate ... Zaradi tega igra pridobi že nekaj kar akcijskih tonov, kar zagotovo privlači večje mase. Pri tem ji pomaga tudi velika prilagodljivost – tako v strojnem smislu, kot tudi težavnostnem (težavnostne stopnje, kazalec idealne poti, mapa s sovražniki, avtomatsko merjenje ipd.). S pomočjo tega boste lahko igro prilagodili svojemu okusu. Poudariti pa moram, da je kljub temu zadeva dokaj realistična. To pomeni, da je strel v glavo smrtonosen, moč orožij je podobna tistim v resničnem življenju ... *SOAF* nudi tudi spodobno večigralstvo ter posebne načine igranja že znanih misij.

Če pogledamo igro kot celoto, dobimo mešane občutke. Vizualno in glasovno razočaranje, pa vendar na trenutke zabavno igranje. Z boljšim grafičnim pogonom ter z mislijo na kaj drugega, kot le na dobiček, bi se lahko izcimilo kaj boljšega. Tako pa bo *SOAF* zgolj kratek utrinek na igričarskem nebu.

Tomaž Bartolj

Oblikovalci si zaslužijo karanje. Takšnih pestrosti je v igri celo morje.

HITRO V KINO



Zanimivo je da bo v Evropi na isti dan kot igra luč sveta ugledal tudi istoimenski film. Vse temelji na eni izmed Clancyevih največjih knjižnih uspešnic. Kljub temu se zgodbi precej razlikujeta. Film se namreč vrti okoli poročevalca (igra pa okoli voda specialcev), ki sodeluje pri iskanju izginulega jedrskega orožja in teroristov. *SOAF* ima v kinu kar dobro perspektivo, k čemur bosta pripomogla zvezdnika Ben Affleck in Morgan Freeman. Zagotovo bo ob morebitnem uspehu filma naraslo tudi zanimanje za igro.

Igrate lahko tudi način Firefight, kjer bodo teroristi v hudi številčni premoči, vi pa v težavah.

PCF Ocena:

↗ Zgodba, raznolike misije, pridih akcije
↙ Grafični izgled, občutek že videnega

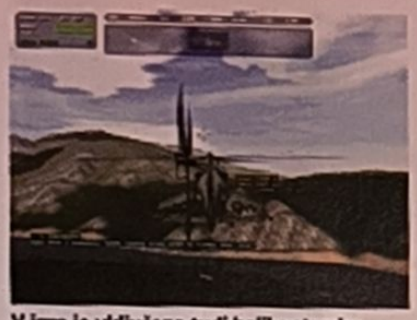
VREDNO OGLEDA:
Rogue Spear: Ghost Recon, 80%
Rainbow Six: Rogue Spear, 84%
Hidden and Dangerous, 92%

"Lahkotnejša taktična streljanka, ki bi lahko z večjo dodelanostjo posegla više."

71 %

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Codemasters Bohemia Interactive **www.codemasters.com**



V igro je vključena tudi helikopterska misija, ki je ena najtežjih, kar smo jih igrali.

Kot upornik brez finančnega zaledja se morate zadovoljiti s čimer koli. Tudi trabanti niso za odmet.

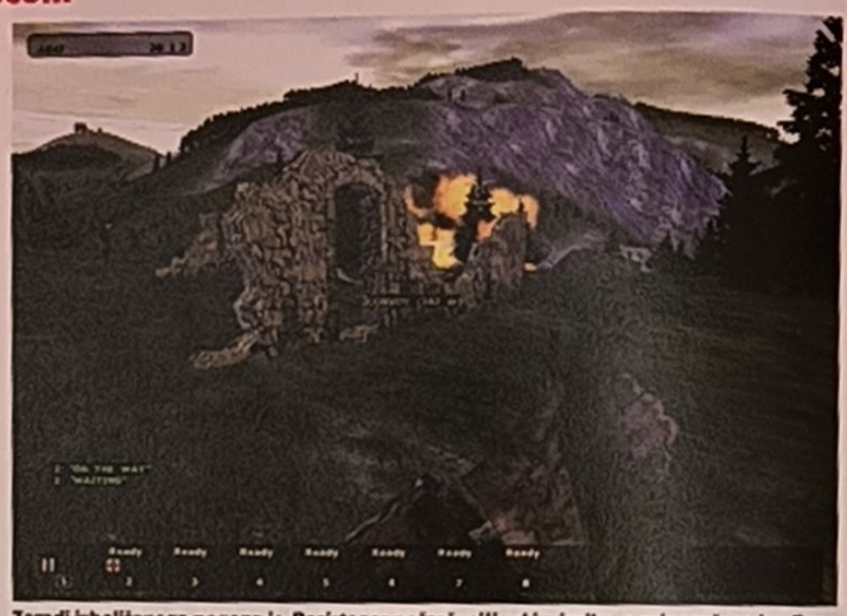
>>Namesto v oklepnih transporterjih, vas bodo naokrog prevažali v trabantu.

Potrebuje PII-400, 64Mb RAM, 16Mb 3D kartica, *Operation Flashpoint*
Želi PIII-600, 128Mb RAM

Pred nami je drugi dodatek za lansko uspešnico *Operation Flashpoint*, ki je s svojim realizmom na bojišču in izjemno igralnostjo osvojila srca vseh, ki s(m)o jo igrali. Codemasters je z igro dosegel velike prodajne uspehe in glede na to, da je *OFP* še vedno priljubljena na večigralskem področju, je razumljivo, da smo po *Red Hammerju* dobili še en dodatek.

Največja vrednost *Resistanca* je nova kampanja, ki seveda ponuja novo zgodbo, vendar tudi spremenjen način igranja v primerjavi z izvirno igro. V slogu pripovedovanja Georga Lucasa nam dodatek ponuja pogled na dogodke, ki so se dogajali nekaj let pred izbruhom krize na otokih Maldens. Postavljeni ste v vlogo Victorja Troske, upokojenega vojaka, ki mirno preživlja svojo upokojitev na otoku Nogova. Ko Sovjeti izvršijo invazijo na otok, se prebivalci poskušajo organizirati ter upreti – Victor se jim sprva ne želi pridružiti, saj je že sit vojn in pobijanja, vendar se izkaže, da pravzaprav nima druge izbire, ter se je praktično prisiljen priključiti uporu proti okupaciji.

Kot se za upor spodobi, so prve misije precej amaterske (namesto v oklepnih transporterjih, vas bodo naokrog prevažali v trabantu) in edini cilj borcev je rešiti lastno kožo. Pozneje se organizirate in pričnete s posameznimi partizanskimi napadi na močne sovjetske sile. Vaš dolgoročni cilj je povečati število ljudi pod svojim poveljstvom – kar pomeni rekrutirati nove vojake in ohraniti stare borce – ter istočasno zbirati opremo, ki jo zasežete sovragu. Prav zaradi dejstva, da je tokrat pomemben vsak vojak in tako med bojem ne morete skrbeti le zase, istočasno pa se ne morete zanašati na okrepitve, prinaša dodatek nov občutek med igranjem. Vsak kos orožja in vsako prevozno sredstvo bo na voljo v naslednji misiji in preživeli boste samo s previdnim taktiziranjem in povečevanjem svoje armade.



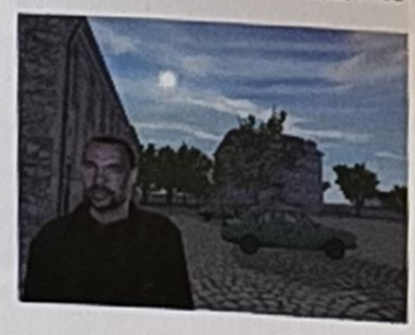
Zaradi izboljšanega pogona je *Resistance* požrešnejši od izvirnika, s priporočeno konfiguracijo pa ga boste poganjali brez težav.

Zaradi ideje upora in novega načina igranja boste dobili občutek, da se borite za nekaj pomembnega – ne boste le vojak, ki pobija za abstraktne cilje in za svojega polkovnika, temveč človek, ki poskuša ubraniti svoj dom. Vendar je *Resistance* zaradi omejenih virov tudi občutno težji od izvirnika in ponavlja staro pravilo dodatkov – predvidevajo namreč, da bo tisti, ki jih bo igral, že velik mojster igre.

Resistance nam prinaša nov igralni otok Nogovo, velikosti 100 km2, pa tudi grafični pogon je obnovljen v primerjavi z izvirnim. Bohemia je sedaj dodala teksture višje ločljivosti, več je gorovij in tudi drevesa so lepša. Avtorji se seveda hvalijo tudi z novim okoljem na otoku, vendar razlika (morda z izjemo mesta) med Nogovom in otoki iz prvotne igre le ni tako očitna. Tako je kljub grafičnim spremembam in nekaj novim posebnim učinkom jasno, da grafični pogon ni več čudo tehnike – navsezadnje je vmes izšel naprednejši *Rainbow Six: Ghost Recon* in Bohemia bi to morala upoštevati.

Ob misijah v kampanji nam dodatek ponuja tudi 5 posameznih nalog v načinu za enega igralca, vendar tudi izboljšan pogon in 9 novih misij za večigralstvo. Kljub pripombam glede grafike pa je jasno, da bodo *OFP* fanatiki dodatek zgrabili takoj. *Resistance* sicer res ne prinaša revolucionarnih sprememb, vendar ponuja dovolj drugačen pogled na bojevanje in nov način igranja, da ohrani zanimivost. Zaključimo lahko, da gre za precej boljši dodatek od *Red Hammerja*, ki morda ni tako daleč od obetavnih trditev predstavnikov Codemasterjev na E3, da so izdelali "najboljši dodatek vseh časov".

Nikola Janković



PCFOcena

↗ Kampanja, nov način igranja, zgodba
↙ Grafični pogon, malo posameznih misij

VREDNO OGLEDA
Ghost Recon 88%
Hidden And Dangerous 90%
Operation Flashpoint 91%

»Odličen dodatek, obvezen nakup za oboževalce igre.«

87%

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF5 Julij 2002

V reviji
Brezžična omrežja / Supertest tiskalnikov / Doom III / Računalniki v avtomobilizmu / GTA III / 5 procesorjev

Na diskih
Celotni programi *Real Draw 1.5, TCM 4000, Making Waves Audio 2.43, PhotoAlbum 5*/Demo igre *Soldier of Fortune II, Sudden Strike 2*

PCF4 Junij 2002

V reviji
Terna računalniki v vesoljskih poletih / Terna kakšen bo vaš digitalni dom prihodnosti / Poročilo s sejma E3 / Supertest 10 digitalnih fotoaparatov / Obširni nasveti za urejanje slik in fotografij / Kako sestaviti svoj Xbox

Na diskih
Celoten program Vexira Antivirus / Učna različica profesionalnega programa za modeliranje Maya Personal Learning Edition / Demo Jedi Outcast – Jedi Knight II / Demo TOCA Race Driver / in druge

PCF3 Maj 2002

V reviji
PC in vaše zdravje / Kako deluje internet / Jedi Knight II / Varnost vašega PC-ja / Supertest zvočnih kartic / Ustvarjajte lastno glasbo / Primerjalni test notesnikov / 2002 FIFA World Cup

Na diskih
Celoten program eZedia MX 2 / Celoten program MAGIC Music Maker 6 SE / Celoten program Repligator / 2002 FIFA World Cup / World City Guides / Cultures 2 itd.

PCF2 April 2002

V reviji
Nasilje v PC igrah / Vodič po odpravljanju težav na PC-ju / Posebni efekti v hollywoodskih filmih / Vodič po uporabi Linuxa / Supertest CD zapisovalnikov / Primerjalni test LCD zaslonov / Tony Hawk 3 / Warrior Kings

Na diskih
Celoten OCR program FineReader 4 Pro / Celoten program Xara WebStyle 1.2 / Warrior Kings / Virtua Tennis / Na DVD-ju operacijski sistem Red Hat Linux 7.2 itd.

PCF1 Marec 2002

V reviji
Sestavite računalnik – vodič / Prihodnost računalništva – računalniki po siliciju / Uvod v namizno založništvo / Supertest grafičnih kartic / Medal of Honour / C&C: Renegade

Na diskih
Beta različica Quark Xpress 5.0 (delujoča 90 dni) / Celoten program AceHTML 4 Pro / Celoten program Steganos II / Worms Blast / Die Hard: Nakatomi Plaza / Capitalism 2 itd.

PCFormat

PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka (maj 2002) **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja)
Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Darja) ali pošljite e-mail na **info@videotop.si.**

PCFormat NASLEDNJA ŠTEVILKA

CD in DVD izdaja
v prodaji od ponedeljka, 2. septembra

BREZPLAČNA GLASBA IN FILMI

Kako do njih >> Kaj pravijo predstavniki industrije >> Glasbeniki spregovorijo za PC Format

MOBILNO RAČUNALNIŠTVO

Kako najbolje izkoristiti svoj notesnik, PDA in telefon >> 50 koristnih pripomočkov na disku

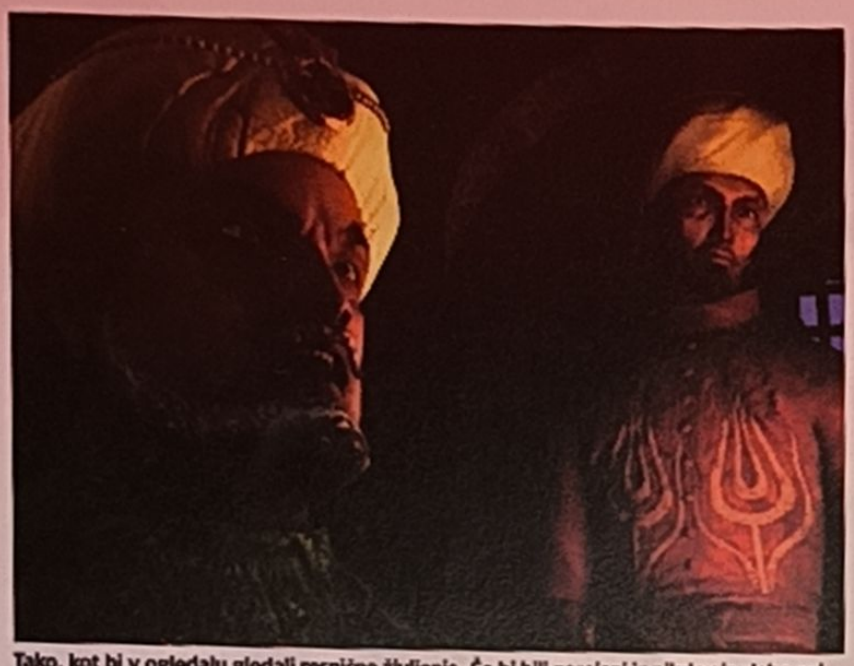
VIDEO NA VAŠEM PC-JU!

Primerjalni test 5 digitalnih kamkorderjev >> Kako urediti posnetke >> Posnemite svoj DVD film >> Nasveti strokovnjakov >> Filmi na DVD-ju

OPISI IN NAPOVEDI IGER

Mafia: City of Lost Heaven >> Crazy Taxi >> The Sims Online >> C&C: Generals >> in druge

Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.



Tako, kot bi v ogledalu gledali resnično življenje. Če bi bili narejeni iz pikslov in slabo animirani.

Premikanje ladij je animirano odlično in je eno boljših plati igre.

JERUSALEM

Cryo Arxel Tribe **http://jerusalem.cryogame.com/**

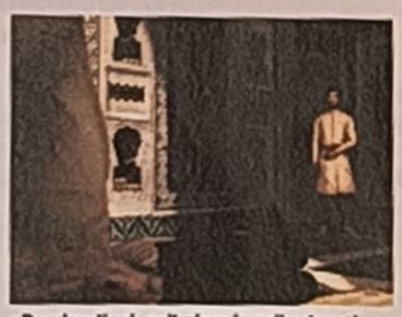
Arxel Tribe ponovno udari. Mimo.

Potrebuje PIII-450, 64 Mb
Želi 128 Mb

Oh, naš stari znanec – ljubljanska skupina Arxel Tribe, ki bi jo v enem naših opisov tako zelo želeli pohvaliti, pa nam za to še niso dali tehtnega razloga. Če bi fantje pisali resničnost, bi se lahko poslovili od tradicionalnih pogovorov. Vsaka izrečena beseda bi bila namenjena le predstavitvi življenja. Vloga predsednika države. Kako uporabljati vilico in nož. Kaj je televizija. *Jerusalem*, tako kot Arxlova pretekla zgodba o potovanju skozi čas, *Pompeii* (nedvomno bo zadnji del trilogije nosil naslov *Emona*), ni toliko pustolovska igra, kot teološki učbenik z ugankami. Liki cele ure čvekajo o Koranu, Tori in Bibliji, zgodba pa se vrti okrog pridobitve svete relikvije, ki naj bi lahko združila vse tri. Zanimivo je, da razvijalci neprestano pozabljajo dejstvo, da je za prisotnost glavnega lika kriva babilonska boginja Ištar.

Kljub natančnosti vizualne iluzije, tukaj prikazani Jeruzalem nima vzdušja ali likov, uganke pa so prisiljene. Izstopa eden od zgodnjih primerov, ko izvajate reference na svete tekste z vnašanjem štirištevilčnih kod, ki ste jih pred tem dobili iz generičnega čudaškega sporočila-uganke.

Za Arxlovo igro pa je presenetljivo, da je grafika precej uboga, saj so v tem doslej bili mojstri – liki trzajo in drgetajo, animacija pa je na splošno precej



»Pozdravljeni, prihajam iz prihodnosti. Kje bi lahko našel stranišče?«

borna. Kar nekaj scen izgleda kot da gre za cenene B-filme, kjer skale in umetniške dekoracije nadomešča papir. Skoraj težko verjamemo, da gre za isto podjetje, ki nam je prineslo prelepega *Fausta*. Na žalost to ubije voljo tudi v človeku, ki je navdušen nad tematiko.

Skoraj bi si upali staviti, da so *Jerusalem* tako hitro izdali, ker so se morali držati kruto kratkega roka. Tako kot mnogo potovalnih iger vas ne poskuša toliko zatopiti v drugačno kulturo, temveč vam z njo polni ušesa. Slaba izvedba, celo za tradicionalno nizke standarde 3D pustolovščin.

PCF

PCFOcena

↗ Če že drugega ne, je ozadje zgodbe temeljito raziskano
↙ Pregreha, zaradi katere se ni vredno cvreti v peklu

»Skoraj heretična vdanost dolgočasnosti, ki je njen evangelij.«

37%

STARMAGEDDON

Mindscape Lasten **www.mindscape.co.uk**

V vesolju vas nihče ne more slišati kopirati. Idej drugih iger, namreč.

Potrebuje PII-700, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Želi PIII 1GHz, 32 Mb 3D kartica

Asteroidi. Radarji v slogu *Elite*. Izgled pravi, da gre za 3D vesoljsko simulacijo, ampak že po 30 sekundah boste ugotovili, da *Starmageddon* spada v enega najbolj pogrevanih žanrov: realnočasovno strategijo. Na voljo so vam surovine, roboti ki jih pobirajo, tukaj pa je tudi matična ladja, v kateri iz omenjenih surovin izdelujete ladjice. Vse po pravilih zvrsti torej, vendar se dogaja v 3D.

Ampak, *Homeworld* je že pred nekaj leti to naredil zelo uspešno. Najpomembnejša sestavina igre je bila v tem, da enote niso bile "prilepljene" na 2D mapo, temveč so prosto visele v vesolju, kar je imelo velik vpliv na klasično mehaniko strategij. *Starmageddon* se torej spopade z njim.

Prvi test, nadzor nad kamero, igra uspešno opravi. Zato pa se izbira enot izkaže za težavnejšo. Ko se Drugače pa igra dobro opravi s celotno zadevo sveta v 3D okolju. Modeli so videti lepo animirani in so bogati s podrobnostmi, obnašajo pa se tako kot prave vesoljske ladje in ne navadne kopenske enote, prenesene v vesolje. Vendar, kot se je že tolikokrat izkazalo, ni vse v slogu. Ko se prebijemo skozi prvovrstno

Zlobneži so vedno rdeče barve – prvo pravilo realnočasovnih strategij.

grafiko, ugotovimo da je *Starmageddon* igralna izkušnja brez duše. Vesoljski boji so hladni in abstraktni, sestrelitev anonimnih računalniških ladij pa ne prinaša tistega občutka, ki ga dobimo, ko v klasični strategiji s tankom povozimo sovražno pehoto. Oprosti *Starmageddon* – tvoj slog je na vrhuncu, vendar nas nisi preveč ganil.

PCF

PCFOcena

↗ Realnočasovna strategija s seksi 3D grafiko
↙ Težavna izbira enot, ne pritegne kot *Homeworld*

»Pisan poskus preboja na nagneteno področje RTS, ki se ne izkaže za preveč uspešnega.«

71%

Za izboljšavo svojih sposobnosti v kariernem načinu lahko vadite kar proti Dalekom.

Bojevanje do bridkega konca pomeni bojišče, polno pobitih konjev in vojakov.

NEXT GEN TENNIS

Wanadoo Carpace **www.ngt-game.com**

Tenis naslednje generacije? Najbrž na holodecku, kajne?

Potrebuje PII-450, 64 Mb, 3D kartica s 32Mb
Želi PII-600

Zaradi predelave Dreamcastovega *Virtua Tennisa* za PC smo postali kar nekoliko razvajeni, ko gre za igro z loparji. *Virtuo* bi z odra za zmagovalce spravil le mogočen tekmec z dobrim servisom. Bi lahko *Next Generation Tennis* bil ta pretendent?

Sloga mu gotovo ne primanjkuje, saj ima ostro grafiko z dobro animacijo in kopico nastavitev. Na voljo je obvezen arkadni način, v katerem lahko skočite v teniske igralcev kot sta Henman in Kuerten, uživate pa lahko tudi v karieri in turnirskem načinu. V slednjem lahko skozi treninge in prvenstva razvijete svojega igralca. Igrate lahko na več podlagah, kot sta glina in trava, vsaka pa daje drugačen občutek.

Na žalost pa hitro opazite razpoke in najširše je moč najti v UI. Na najnižji ravni naredi igra več dvojnih napak kot Kournikova in na ta način izgubi sete ali cele igre, na višjih stopnjah pa nasprotniki pogosto strmijo v prazno, medtem ko žogica odbezlja mimo njih. Čeprav temu marsikdo ne bi rekel napaka, pa to vsekakor postane, ko igrate v dvojicah in je vaš UI partner sanjač. Nadležna je tudi tendenca, da se po vsaki točki na zaslonu pojavi animacija igralcev, nič manj nadležna pa ni obveza, da morate do konca odigrati (oziroma si ogledati) vsako prvenstvo ki

To je Tim Henman, vendar je nekako bolj podoben Piercu Brosnanu.

ste ga pričeli, pa čeprav ste že zdavnaj izpadli.

Vendar pa igre te vrste uspejo ali padejo pri nadzoru in prav tukaj *NGT* najbolj spodrsne. Tenis je tekoča in natančna igra, *NGT* pa ponuja otopelo in trzajočo izkušnjo. Enostavno ne ponuja dovolj nadzora nad servisi in povratnimi udarci, kajti vse to je zaradi lesenih igralcev bolj stvar tendence »biti na pravem mestu ob pravem času« in ne refleksov. Če seštejemo vse zgoraj naštete pomanjkljivosti, prav gotovo ne dobimo igre, ki bi nam bila v užitek.

PCF

PCFOcena

↗ Obilica nastavitev
↙ Grozljiv nadzor, slaba UI

»Atraktivna igra, vendar z obupnim nadzorom in UI.«

56%

WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE

Koch Media Breakaway Games **www.breakawaygames.com/titles/waterloo/**

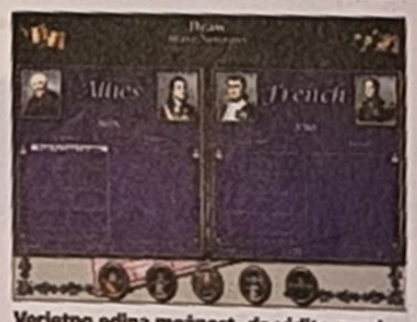
Bonapartejeva nemeza oživljena v izzivalni strategiji.

Potrebuje PII-266, 64Mb
Želi PII-300, 128Mb

Ogromno strategij je zasnovanih na tematiki 2. svetovne vojne ali srednjeveških/domišljijskih modelih, medtem ko je obdobje evropskega imperializma, skupaj z rojstvom modernega vojskovanja, žalostno spregledano. In zdaj smo dobili strategijo, ki obravnava prav manjkajoče zgodovinsko obdobje. *Waterloo* je globoka in obsežna igra, zasnovana na razširjeni različici pogona Gettysburg. Glede na prednosti in prilagodljivost pogona nas čudi, da razvijalec ni izdal več iger, kot je ta.

Na začetku igre izberete, kateri od obeh strani želite poveljevati, Angleški ali Francoski, vsaka od strani pa ima lasten slog bojevanja. Odličen vodič vas bo nato popeljal skozi vse možnosti igre, tako da boste brez težav zgradili pravo armado in z njo tudi uspešno upravljali.

Šest nastavitev zooma omogoča, da si zadevo ogledujete s skoraj božje perspektive ali pa le kakšnih 30 metrov od akcije. Podrobnosti (60 avtentično oblikovanih uniform, ob katerih se lahko le slinite) so neverjetne za to zvrst igre, čeprav ne dosega lepote *Warrior Kings*. Ljubitelji avtentičnosti bodo skakali od sreče, saj igra ponuja 30 zgodovinsko natančnih



Verjetno edina možnost, da vidite neodločen izid med Francijo in Anglijo.

scenarijev, ki jih lahko preigrate, oblikujete pa lahko lastne bitke, enote in cilje. Za nameček pa igra ponuja tudi štiri težavnostne načine, med katerimi pa ni niti enega, ki bi bil dejansko lahek.

Da pa ni vse popolno, pa je potrebno povedati, da je premikanje izjemno počasno, iskanje poti pa malce "nenavadno", še posebej, če vodite večjo skupino. *Waterloo* ni strategija za množice, zato bo uspešen general potreboval tako potrpežljivost, kot tudi veliko navdušenje nad svojim početjem, da bo lahko dobil zgodovinsko bitko. **PCF**

PCFOcena

↗ Avtentična, precejšen izziv, odlično vzdušje
↙ Pokašljujoče premikanje in iskanje poti

"Zgodovina oživljena. A kaj, ko bo zanimala le prave navdušence."

72%

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

THQ Xicat **www.zanzarah.com**

Zaploskajte, če verjamete v vile, otroci. A da ne? No, dobro ...

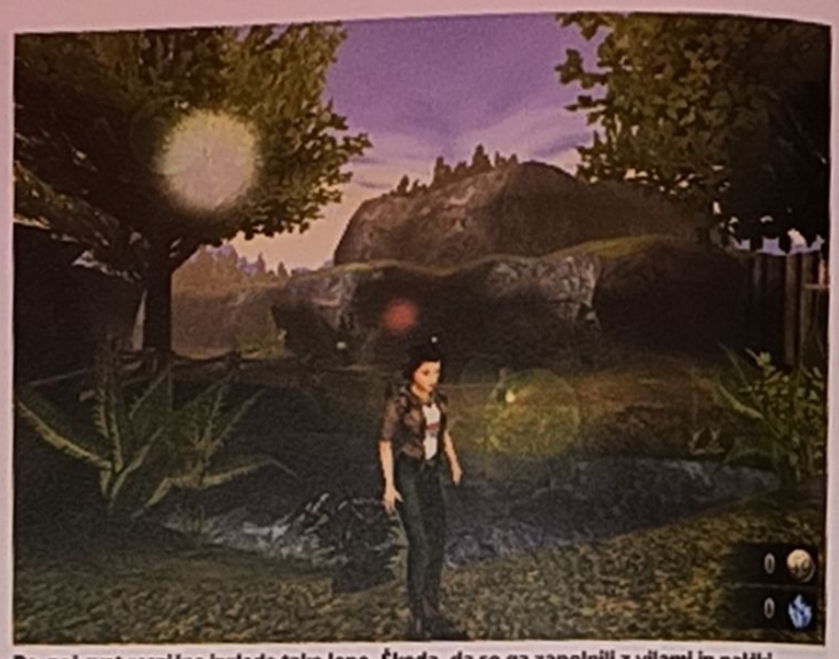
Potrebuje PIII-500, 64 Mb, 3D kartica
Želi PIII-800, 128Mb, 32Mb 3D kartica

Pozdravljena drevesa, pozdravljene rožice! Moje ime je Marjetka in sem stara 18 let. Morda menite, da je to preveč, da bi se sprehajala po svetu polnem krilatih vil? Dekleta moje starosti razmišljajo, na katero univerzo se bodo vpisala, ali pa kako bodo "upecala" fanta z avtom in dovolj debelo čekovno knjižico. Jaz tega očitno ne počnem.

***Zanzarah* med dvoboji vil preklopi v prvoosebni pogled. Ampak, ne skrbite mame, saj nihče ne umre.**

Svet je torej v nevarnosti in avtorji te tretjeosebne akcijske pustolovščine mislijo, da je najstnica v oprijetem jeansu najboljša izbira za njegovo rešitev. Očitno se jim dozdeva, da bodo s tem pritegnili nekaj fantov k nakupu igre, kaj? Ampak to je neumno – preprosto ne poznam fanta, ki bi želel igrati igro z vilami, a ga mogoče vi? Enako velja za moje poznavanje deklet, starejših od 12 let, ki bi imele podobne želje ...

In, o bog, ta igra je polna vil. Vaša naloga je namreč, da jih zbirate. Vsaka ima različne moči in čarovnije in če v magičnem dvoboju s svojo vilo premagate nasprotnikovo, dodate to vilo k svoji zbirki. Nekdo bi še pomislil, da so idejo vzeli iz domišljijskih iger s kartami, kaj? Med dvoboji pa boste imeli čas, da se sprehodite po zares lepo rendriranem svetu. Grafika je tako privlačna, da se vam bo zdelo škoda, da so jo porabili za igro s takšno vsebino. Tudi s prijatelji palčki se boste lahko pogovorili. Ti sicer nimajo veliko za povedati, vendar so vedno pri roki, ko je potrebno zgodbo razlagati naprej.



Da, naš svet resnično izgleda tako lepo. Škoda, da so ga zapolnili z vilami in palčki.

Na koncu lahko upam, da si po tem kratkem opisu niste ustvarili preslabega vtisa o *Zanzarahu*. V večini primerov, ko se založniki odločijo ustvariti igro za dekleta, je rezultat veliko bolj plitek in slabše kakovosti. Če prav pomislim, bi vaša mala sestrica v tej igri najbrž uživala.

Toliko, torej – moram odhiteti, saj se mistični svetovi ne bodo rešili sami. Poljubček in objem! **PCF**

PCFOcena

↗ Prelepa 3D grafika
↙ Vile ne prodajajo iger

»Solidna otroška igra, ki pa meri na zares ozko ciljno skupino.«

65%

giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:

PC CD-ROM IGRE:

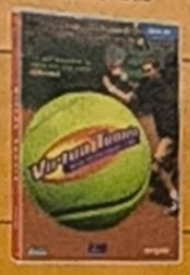
Grand Theft Auto 3

Quake II

MTV Sports: Skateboarding

Lemmings Revolution

Virtua Tennis



LEGO Racers SLO

ThrustMaster igralni pripomočki:

VOLAN
Ferrari 360 Modena Racing

IGRALNA BLAZINA
Digital 2 GamePad

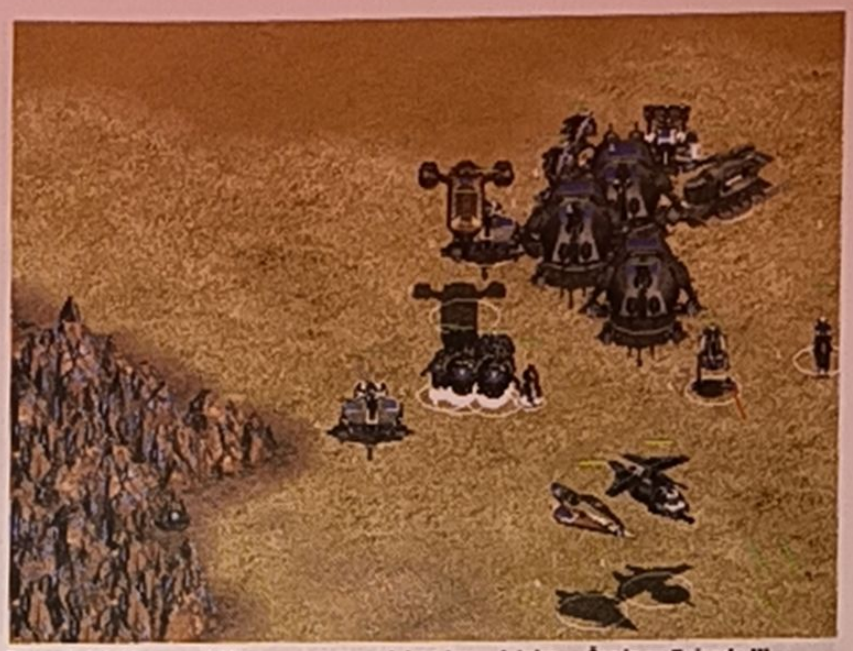
PLAYSTATION IGRE:

Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

Le kdo se želi postavljati z Jornado, če pa imate tukaj tako kul PDA? Khm.



Enote Galaktične republike so povsem podobne Imperialnim ... Čas je za Episode III.

SECRET OF THE NAUTILUS

Cryo Lasten **www.mindscape.co.uk**

Igra, ki po kakovosti pade na dno morja.

Potrebuje PII-350, 32 Mb
Želi PII-450, 64 Mb

Ko se mora človek za rešitev uganke v pustolovski igri zateči k rešitvi igre, lahko pričakujete le dve reakciji. Ena vključuje zblojen nasmeh, nežno udarjanje po čelu in momljanje v slogu: »Seveda! Tega bi se moral pa res spomniti! Kako zvito!« Druga pa povzroči dolgotrajno strmenje v zaslon, žalostno zmajevanje z glavo in škrtanje z zobmi, ko končno zakapirate, da odgovora zaradi absurdnosti sami nikoli ne bi našli. In ker ste igro šele prav začeli, obstaja prevelika verjetnost, da je to le začetek vaših frustracij.

Na žalost za to pustolovščino velja slednji primer. Sama zamisel je, da pohajkujete po zapuščeni ladji in jo, no saj veste, raziskujete. Ste namreč v vlogi znanstvenika in znanstveniki takšne stvari očitno počnejo. Kaj pa. Ladja je dovolj lepa, vendar je vnaprej izrisana v 2D, zato je gibanje po njej močno omejeno, saj lahko stojite le na nekaterih vnaprej določenih mestih. Da bi bilo vse skupaj še hujše, je vmesnik tako slabo oblikovan, da boste vse prepogosto zašli v mrtvi kot kamere, pa čeprav želite le odpreti inventar, ker pač že stotič poskušate združiti predmete, da bi kam napredovali. Saj vam je jasno, da stvar ne bo delovala, a kaj hudiča, ko ste poskusili že prav vse. In to večkrat.

Kako pridete skozi elektrificirana vrata? Ah, seveda - s pocinkano krogio.

Pogosto boste morali tudi s kazalcem pometati po zaslonu, ker to zahtevajo sprožilci, ki so včasih skorajda nevidni (celo potem, ko smo se v eni sobi zatekli k rešitvam, smo potrebovali debelo uro, da smo odkrili predmete, katerih lokacija je bila natančno opisana). Vse skupaj pač pripomore k močno mazohističnemu vzdušju. Kar zadeva dobre strani, smo naleteli na nekaj dobrih vmesnih sekvenc, igra pa ima tudi precej dobro vzdušje, vendar vam to ne pomaga, ko si pulite lase, da bi končno odkrili, kaj za vraga je potrebno narediti.

PCF

PCF Ocena

↗ Atmosferična in spodobno dolga
↙ Nelogične in frustrirajoče uganke

»Zvrst je napredovala. Naj nekdo to sporoči Cryu.« **36%**

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS CLONE CAMPAIGNS

Activision LucasArts **www.clonecampaigns.com**

Še več hrane za vaš nenasiten Star Wars apetit.

Potrebuje PII-233, 32 Mb, Battlegrounds
Želi PII-500, 128 Mb

Če so torej vsi jurišniki kloni Janga Fetta, zakaj potem v izvirni Trilogiji ne govorijo z avstralskim naglasom? In kako da C3-PO in R2-D2 nista zaskrbljena, ko naletita na še enega jokajočega mulca s priimkom Skywalker?

Če bi pri Lucasovem zadnjem filmu dlakocepili, bi to bilo, kot če bi streljali mrtve ribe luži deževnice. Vendar pa mož ve, kako na srebrni zaslon postaviti spektakel, ki je več kot idealen za izdelavo tisočev klonov v igrah, kot priča ta dodatek.

Clone Campaigns je razširitveni paket za kar v redu strategijo *Galactic Battlegrounds*, ki je križanec ikonografije *Age of Empires* in *Star Wars*. Ta dodatek temelji na velikanski vojni, ki se razplamti ob koncu *Attack of the Clones* in zato ima trden izgovor za vse vrste gigantskih mehaničnih orožij. Na voljo je 13 novih misij, v katerih lahko igrate za Konfederacijo neodvisnih planetarnih sistemov grofa Dookuja ali pa za klontastični Galaktični senat, zgodba pa se prične tam, kjer se konča *Attack of the Clones*.

Galactic Battlegrounds sicer ne potrebuje dodatka, vendar pa le-ta ni slab. Možje so se zelo potrudili, da so civilizacije med seboj enakovredne, premočnih enot pa tako ni več. Misije

Igrajte konfederacijsko kampanjo in nadaljujete takoj po koncu Episode II, ko grof Dooku poskuša reorganizirati svoje sile.

sicer niso kaj posebej razburljive, vendar pa so nove civilizacije toliko bolj uporabne v večigralskem načinu in v načinu skirmish. Omejitev enot so dvignili na 250 na stran, zato so epske bitke že stvarnost. In ker si dodatek neposredno sposoja iz *Star Wars* kanona, lahko pozabimo na čudaške izmišljene enote Gunganov, Nabujcev in Wookijev. Zaradi tega *Clone Campaigns* poskrbijo, da so *Galactic Battlegrounds* bolj prepričljiv del galaksije daleč, daleč proč.

PCF

PCF Ocena

↗ Natančno to, kar so *Battlegrounds* potrebovali
↙ Vizualno še vedno nič posebnega

»Močno izboljša SWGB, celo če to ni povsem nujno.« **75%**

Vaše odbite sodelavce morate osrečevati z vsemi vrstami dobrin, od čokoladnih zajčkov do konzol PlayStation.

THE PARTNERS

Monte Cristo Lasten **www.montecristogames.com**

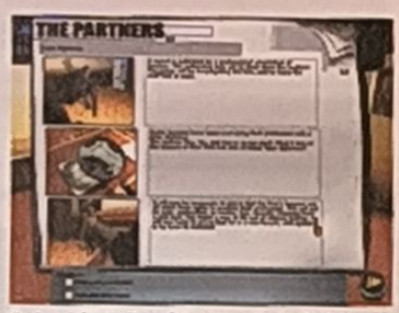
Raztreseni Ally se je dokončno zmešalo ...

Potrebuje PII-300, 64 Mb, 3D kartica s 16 Mb
Želi PII-450

Glede na velikanski uspeh *The Sims*, je presenetljivo, da založniki niso podlegli fenomenu množičnega kloniranja, kot se je to zgodilo z mnogimi strategijami in naslovi »Tycoon«. Zaenkrat so *The Sims* še precej unikatni. No, do zdaj.

Na prvi pogled bi lahko *The Partners* sicer zamenjali z *The Sims* – uporablja enako izometrično perspektivo, vsak lik pa ima tudi nabor osnovnih potreb, ki zahtevajo zadovoljitev glede na njihove interese in želje. Vendar se večina podrobnosti tukaj konča, kajti *The Partners* gredo po unikatni igralni poti. Tega ni mogoče povedati na lep način, zato bomo kar iskreni: *The Partners* je odbita igra. Popolnoma zmešana zadeva, ki bi potrebovala hospitalizacijo v eni od naših cenjenih psihiatričnih ustanov.

Vaša naloga je upravljanje s skupino odvetnikov (iz tega je izpeljan tudi naslov), namesto na sodišče pa se osredotočate na dogodke v pisarni. Kar pomeni, da se akcija odvija okoli sodnih primerov – mondeno mikroupravljanje – in vsakodnevnih odnosov med odvetniki v podjetju. Ne glede na to, ali izberete novo igro ali enega od vnaprej izdelanih scenarijev, stvari kmalu postanejo kaotične. Nadzorovanje vaših subjektov je težavna naloga, saj niso samostojni in podjetni kot Simčki in kaj kmalu pozabijo na delo, ki je vitalnega pomena za uspeh podjetja. Še več, pogosto se zapletejo v spolno nadlegovanje, snemanje pornografije z interneta ali pa se med sestankom fizično spopadajo. V *The Partners* sta enako pomembna osebno življenje osebja, kakor tudi njihov poklicni uspeh, vendar so njihova dejanja tako melodramatična, da so vzdušje, odnosi in vaše napredovanje hitro postavljeni pod velik vprašaj.



Poleg bizarnih primerov, s katerimi se ukvarjajo odvetniška podjetja, se pojavijo tudi ključni elementi zapleta.

The Partners zlahka zapopadete, vendar postanejo hitro prezapleteni, čutiti pa je tudi pomanjkanje pazljivega uravnoteženja raznolikosti, ki ga poznamo iz *The Sims*. Morda se boste nad nekaterimi absurdnimi dogodki še nasmejali, vendar se *The Partners* zanašajo na slabe trike, obenem pa so le preveč odbiti, da bi v njih iskreno uživali. **PCF**

PCFOcena

↗ Zabavna na nekoliko perverzen način
↙ Preveč kompleksna igra, z nemogočim nadzorom

»Zelo bizarna in slaba kopija Simčkov, ki ji ne uspe skorajda nič.« **66%**

>>PONOVNI IZIDI

Coming back for more...

Vsekakor namestite popravek za GeForce3.

Bordeli, razteleševanja in sevanje.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

4.000 SIT Virgin

Eden od bolj izvirnih naslovov lanskega leta, ki so ga igralci nezasluženo ignorirali, je dobil še eno priložnost kot cenejša izdaja. Gre za zabaven, čudovit naslov, poln domišljije, ki ga je težko uvrstiti v eno samo kategorijo, saj gre za zmes streljanja, strategije in igranja vlog – nekoliko podobna *Black & White*. Za to smešno ceno je nikar ne zamudite.

↗ Čudovita, unikatna, zabavna
↙ Ni najbolj prepričana v to, kaj želi biti

»Klasika, ki nikoli ni dobila zasluženega priznanja.« **91%**

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

4.000 SIT Virgin

Fallout 2 ostaja ena najboljših iger RPG vseh časov in čeprav se mnogi pritožujejo nad poteznim bojem, gre za eno boljših implementacij tega sistema. *Tactics* je strateška razširitev vesolja *Fallout* v slogu *X-COM*, vendar je še vedno naphana s črnim humorjem in šikom 50. sveta RPG. Zahtevna, vendar vredna truda.

↗ Raznolika, kar koli z znamko *Fallout* je super
↙ Počasna, težavna

»*Fallouta 3* morda ne bo: zato je to najboljše, kar lahko dobimo.« **86%**

Največji flasko na PC-jih se vrača ...

V vesolju vas nihče ne sliši rudariti.

DAIKATANA

2.500 SIT Sold Out

Daikatana Johna Romera, nič več, nič manj. Mož, ki je ustvaril *Doom* in *Quake*. Mož, ki so ga v igričarski bratovščini imeli za boga, dokler ni izpod njegovih rok prišel ta absurd. *Daikatana*, verjetno najbolj propagirana igra vseh časov, je zmedena, duhamorna in predvsem obupna. Legenda, vendar iz napačnih razlogov.

↗ Poskuša biti inovativna ...
↙ ... pa se ji ne posreči

»Najbolje če se pretvarjamo, da te grozote nikoli ni bilo.« **46%**

HOMEWORLD

2.500 SIT Sold Out

3D strategija, ki je v zvrsti RTS sprožila revolucijo – potem pa so jo vsi razvijalci ignorirali v korist še ene izmed variacij *C&C*. *Homeworld* je postavljena v oddaljeno galaksijo, ki zares daje občutek globin vesolja, zapleteno manevriranje po treh dimenzijah pa poskrbi za zapleteno, a zabavno izkušnjo.

↗ Pionir, ki je svoj čas izgledal enkratno
↙ Skoraj preveč kompleksna

»Strateška klasika za dva in pol tisočaka? To je kupčija!« **90%**

Deli teles resda ne bodo leteli naokoli, lahko se pa nadejamo potokom krvi ob vsakem strelu.

GORE

Mindscape Lasten **www.4drulers.com/gore**

Kri, čreva in poligoni – ali je genocid res edini način uničenja slabih streljačin?

Potrebuje PII-400, 32Mb, 16Mb 3D kartico
Želi PIII-600, 64Mb, 32Mb 3D kartico

Računalniške igre podpihujejo nasilje, pravite? Precej prepričljivo lahko zagovarjamo stališče, da sta resnični in digitalni svet popolnoma ločena in se nikoli ne bosta združila, potem pa se pojavi nekaj temu podobnega in vse pokvari. Kakšna koli možnost inteligence, globine in zgodbe se razblini v trenutku, ko zagledate naslov.

Gore: piše se leto 2085. Svet je v razsulu. Halo? Smo prišli tako daleč samo zato, da lahko pademo tako globoko? OK, za nepoučene: leto je 2002. Svet je poln skoraj identičnih prvoosebnih strelskih iger. In čisto res ne potrebujemo še enega junaka, hvala lepa.

Zaplet je prozoren, kot le kaj: ste genetsko predelan vojak, ki ga je vlada najela, da eliminira anarhistične poulične tolpe. Igro začnete v bojnem simulatorju, imenovanem Meat Machine. Med vašim urjenjem slabi fantje vdrejo v program. In tako naprej, dokler igre ne končate kot zmedena in paranoidna razvalina.

Ne. Ustreli. Izogni se debelemu tipu. Skoči na lestev. Padi z lestve. Umri. Naloži igro. Ustreli. Izogni se še enemu debelemu tipu. Poskusi z

Obstajata dve vrsti sovražnikov: hitri in nebogljeni ter debeli in počasni.

vrati. Aargh! Ni gumba odpri/uporabi. Ustreli. Poberi puško. Izogni se debelemu tipu. Naslednja stopnja. Struktura je enostavna, narejena po deset let stari formuli. Orožja so večja in sovražniki so težavnejši in večkrat se zgubite.

Nekaj boljšo izkušnjo ponuja večigralski način, ki je zelo podoben *Unreal Tournamentu* brez breztežnostnih fint. Brez banalne zgodbe in debilnih UI nasprotnikov pride pisana množica načinov za ubijanje nasprotnikov res do izraza.

Gore so razvijali štiri leta – le kaj so počeli prva tri? **PCF**

PCF Ocena

↗ Izvirna orožja, dober večigralski način
↙ Debilen način za enega igralca, nadležne lestve

"Poskuša biti minimalističen in čist, pa je le len." **56%**

SVEN-GORAN ERIKSSON'S WORLD MANAGER

Ubi Soft www.ubisoft.co.uk

Za neposrečenim imenom se skriva managerska simulacija dogodka, ki se zgodi vsaka štiri leta, ki jo podpira ugleden Šved, čigar obraz je na ozadju menijev v igri. *SGEWM* se od svojega tekmeca, *Championship Managerja*, razlikuje v dveh podrobnostih. Statistik je manj, zaradi česar je igra enostavnejša in vsako tekmo si lahko ogledate v celoti. A niti eno ni tako dobro, kot se sliši. Meniji so nelogični, tako da boste informacije težko našli, še težje jim boste pa sledili. Shranjujejo se le redke statistike in do informacij o igralcih ni mogoče dostopati med tekmo.

Grozljivemu pomanjkanju informacij pa dela družbo agonija, ki jo doživljate med gledanjem tekme, saj nič ne prekosi pogleda na podajo, ki bi jo še gozdna jagoda bolje izvedla, da o inteligenci sodniških odločitev sploh ne govorimo. V celi kampanji nismo bili deležni pogleda niti na en sam rumen ali rdeč karton. Igra je torej uborna interpretacija nogometa. *SGEWM* ne zveni dobro, se ne igra dobro in ni dobra igra. **PCF**

PCF Ocena

↗ Novi podatki in relativno enostavna
↙ Hroščata, nerealistična in neprepričljiva

"Pomanjkljiv poskus unovčenja SP, ki si ne zasluži Svenove podpore." **54%**

Hansol ... mora bit'!

920P
19" CRT zaslon
velikost pike: 0,26
max. resolucija:
1600 x 1200 / 75Hz
optimalna resolucija:
1280 x 1024 / 85Hz
TCO99
62.900,00 SIT

720E
17" CRT zaslon
velikost pike: 0,27
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99
39.900,00 SIT

3 leta garancije

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Distribucija: acord international group

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583 28 84
BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: www.powerplus.si
KRAJNIK d.o.o.
Škofja Loka: 04/502-00-00
VIZUAL d.o.o.
Tišina: 02/539-16-50
TEAL d.o.o.
Laško: 03/734-00-70

COMING
Trgovine in franšize
MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897 68 50

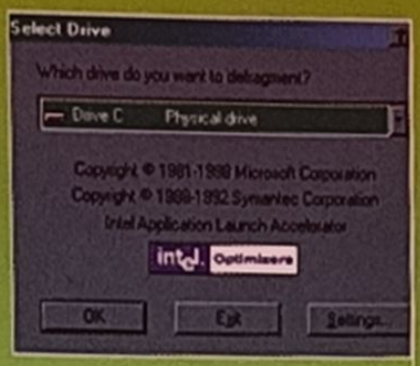
OPTIMIZIRAJTE SVOJ PC

Z nogami trdno na tleh uprite oči v oddaljeno obzorje. Vaš PC bomo popeljali do svetlobne hitrosti.

NA DISKU

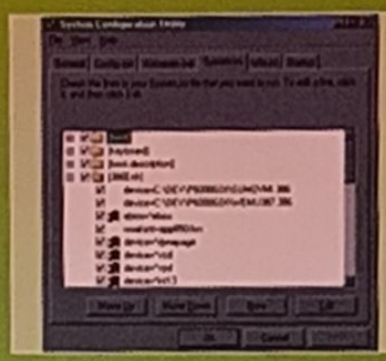
>> Najboljši nasveti za pospešitev računalnika

Pospešitev računalnika je lažje opravilo, kot si mislite. Lahko izberete samo enega od nasvetov ali pa sledite našemu zaporedju. V vsakem primeru ne morete izgubiti.



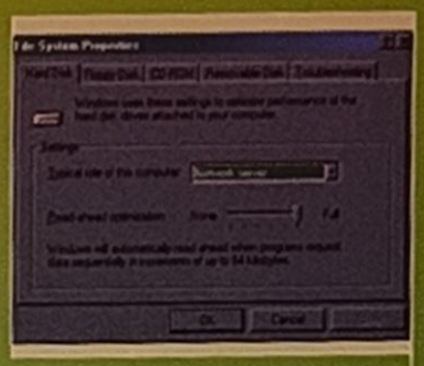
Defragmentiranje

>Defragmentiranje trdega diska je klasičen optimizacijski namig. Sicer zadeva ni tako učinkovita, kot bi to rade prikazale druge revije, a ker je to edino namensko optimizacijsko orodje v Windows, bi bili neumni, če ga ne bi uporabili.



Začasna datoteka

>Če imate več kot 64 Mb RAM in Windows 98/ME, potem v datoteko **c:\windows\system.ini** pod razdelek **[386Enh]: ConservativeSwapFileUsage=1**. S tem boste Windows prisilili k bolj učinkoviti uporabi pomnilnika, namesto da bi se neprestano zatekali k navideznemu pomnilniku.



Diskovni medpomnilnik

>Če imate več kot 16 Mb RAM, spremenite vlogo računalnika v »Omrežni strežnik«. Z desnim gumbom kliknite na **Moj računalnik, Lastnosti ->Kazalci učinkovitosti -> Datotečni sistem**. S sistemom VFAT računalnik spravlja v medpomnilnik štirikrat več datotek.

Če si lastite PC, potem spadate med elito. Nahajate se nad ostalimi, vendar si še vedno želite več. Če se seveda želite samo igrati, potem lahko kupite tudi katero izmed konzol in prihranite kup denarja. Če želite napisati pismo, lahko uporabite iMaca. Ali pa pisalni stroj. Seveda še vedno lahko uporabite klasično metodo svinčnika in papirja. Vendar lahko vse to na PC-ju počnete na vrhunski način, iz tehnologije pa istočasno iztisnete še zadnje atome moči. Torej ga pritisnimo tako, da bo cvilil.

Šolska ura

V svetu optimizacije računalnika obstajata dve šoli magije. Prva se ubada s povrnitvijo slave, ki jo je PC poznal pred leti, pa je v zadnjih letih zbledela. Večina PC-jev deluje čisto OK, ko so novi – Windows so sveže nameščeni, gonilniki so sodobni in nihče se še ni igral z nastavitvami v BIOS-u. Pokazali vam bomo, kako se rešite balasta in izkoristite tehnologijo, tako da boste izrabili vso moč računalnika, ne le tretjine.

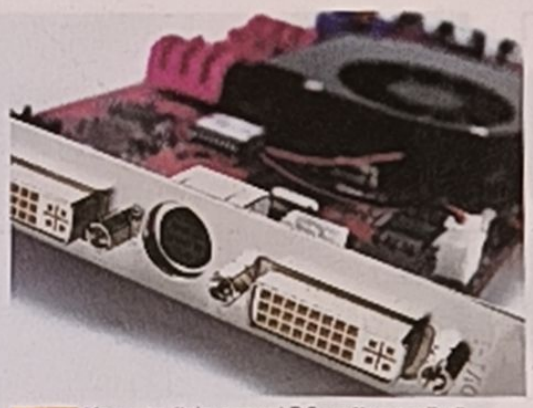
Četudi ste PC kupili včeraj, je tukaj nekaj za vas, kajti govorili bomo o optimizacijskih tehnikah, ki bodo vaš računalnik popeljale nad specificirano moč. Da, govorimo o nastavitvah v BIOS-u in navijanju. Če imate Pentium 4, si ne želite videti kako vsa stvar deluje na 3 GHz?

Na našem ploščku je kopica uporabnega programja, ki vam bo v pomoč, zato ne vidimo razloga, zakaj že sedaj ne bi uživali v hitrejšem PC-ju. **PCF**

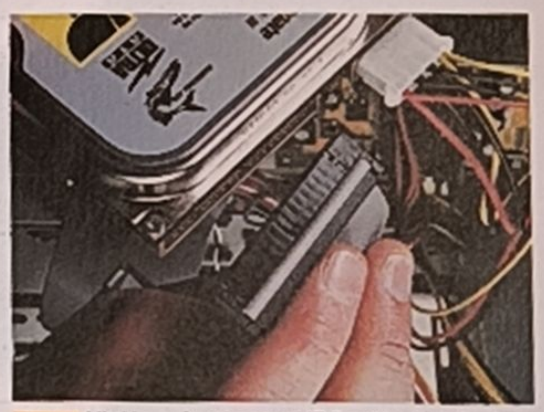
>> Če si lastite PC, lahko svoje naloge opravljate vrhunsko, iz tehnologije pa iztisnete še zadnje atome moči.

>> ODPRAVLJANJE OZKIH GRL

Neuravnotežen sistem pomeni, da ena komponenta zadržuje ostale.



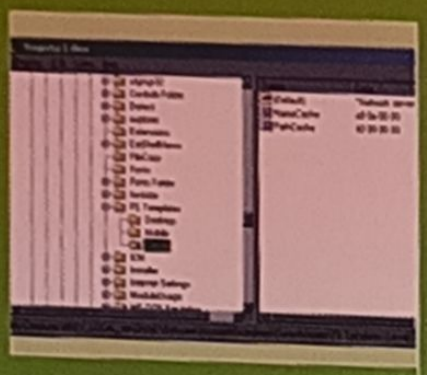
01 Ko sestavljajo poceni PC, večina podjetij grafično kartico zamenja za integriran nabor čipov na plošči. Če igrate igre, potem je vsak procesor, hitrejši od Celerona s 400 MHz, brez spodobne 3D kartice v težavah.



02 Hitri in počasni pogoni IDE naj bodo ločeni. Če imate le en disk in pogon CD-ROM, potem vsakemu dodelite lasten kanal IDE. Če boste kupili še en pogon, potem naj si deli sekundarni kanal IDE s pogonom CD-ROM. Če imate štiri pogone, naj bosta najhitrejša na primarnem kanalu IDE.

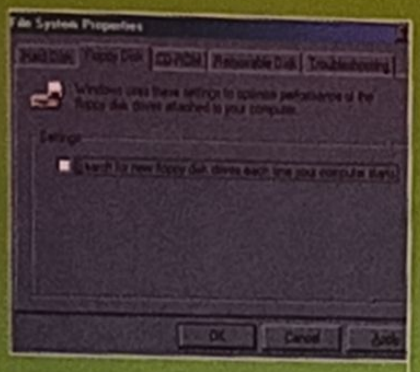
03 Kombinacija pomnilniških modulov različnih hitrosti pomeni, da je hitrost dostopa omejena na najpočasnejši modul. Če ste zraven modula PC133 vložili še modul PC266, potem razmislite o tem, da bi odstranili počasnejši modul.

04 Programski modemi ali Winmodemi imajo še vedno nekaj strojnih komponent, vendar se večina procesiranja signalov opravlja v programskem načinu. To požre veliko procesorskih ciklov, in če sta procesor in modem hudo obremenjena, bodo zmogljivosti nižje. Nadgradite takoj.



Omrežni strežnik

>Za optimizacijo strežnika v Windows 95 OSR1, odprite ključ v registru na **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\FS Templates\Server** in nastavite **PathCache** na **40,00,00,00** in **NameCache** na **a9,0a,00,00**.

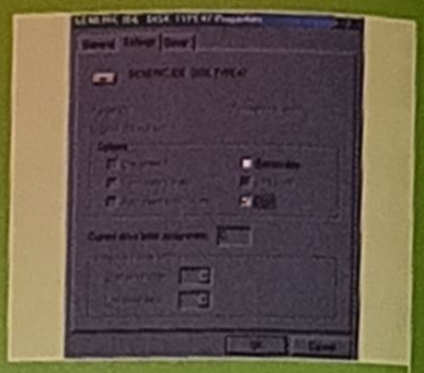


Iskanje disketnega pogona

>V dialogu **Datotečni sistem – lastnosti**, odstranite kljukico iz polja **Iskanje novih disketnih pogonov ob vsakem zagonu računalnika**. Če nimate prenosnega disketnika, to le nesmiselno upočasnjuje nalaganje sistema.

Athlonov trik s svinčnikom

Med izdelavo Athlonov in Duronov pomnoževalnik takta ni zaklenjen, saj končno vrednost nastavijo šele kasneje v proizvodnem procesu. Ko je pomnoževalnik zapisan v firmware, laser zareže skozi določene kontakte – mostičke L1– in vrednost je zaklenjena. Athlona tako preprosto navijate tako, da mostičke spet povežete. Ker je grafit prevoden, veznike povežite z 0,5 mm svinčnikom in ustvarite prevodno pot med mostički L1. Na Athlonih XP svinec ne deluje, za kaj takšnega potrebujete prevodno pasto, ki jo dobite na **www.highspeedpc.com**.

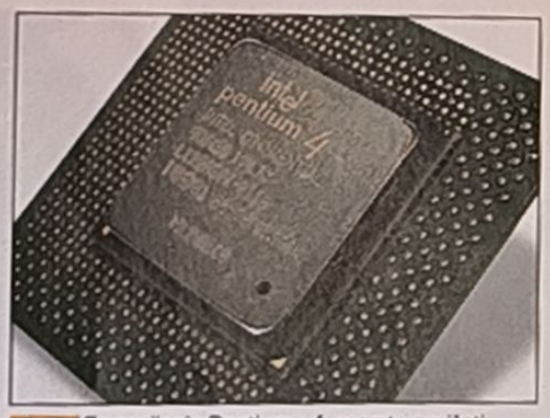


Vodila

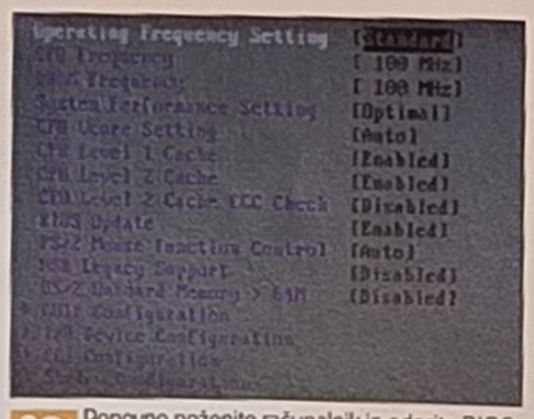
>Windows sami po sebi za dostop do pogonov IDE ne uporabljajo načina DMA, temveč PIO, ki porabi veliko procesorskih ciklov. Odprite **Upravitelja naprav** in na strani z lastnostmi za vsak pogon obkljukajte okvirček **DMA**. A vedite, da tega ne podpirajo vsi pogoni.

>>NAVIJANJE

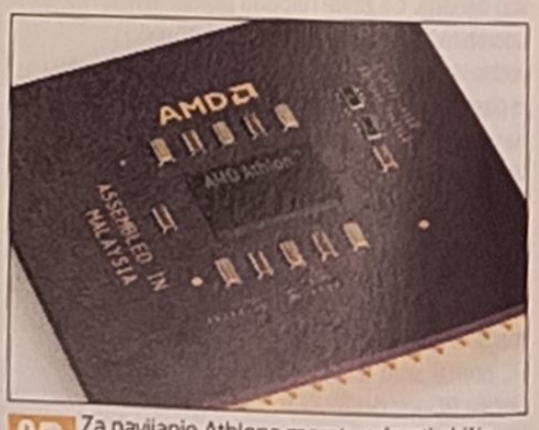
Za tiste dni, ko 2 GHz ni več dovolj.



01 Za navijanje Pentiuma 4, morate povišati hitrost vodila. Pomnoževalniki takta na najhitrejših procesorjih so tako visoki, da celo majhno povišanje hitrosti vodila predstavlja precejšnjo povečanje zmogljivosti, ne da bi bile druge komponente na vodilu preveč obremenjene.

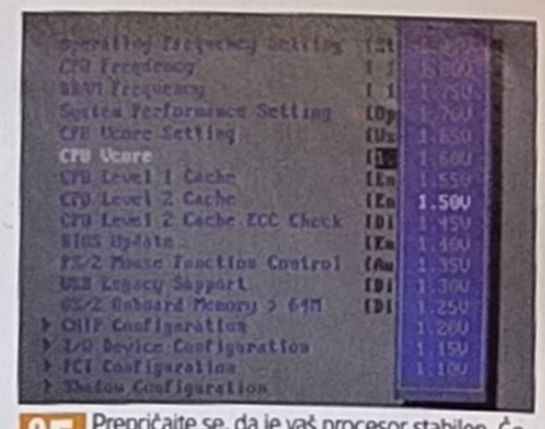


02 Ponovno poženite računalnik in odprite BIOS. **CPU Host Frequency** ali **FSB Clock** povišajte za najmanjši korak, kot ga dovoljuje osnovna plošča. P4 z 2,2 GHz uporablja pomnoževalni faktor 22, zato vsakih dodatnih 10 MHz na vodilu predstavlja dodatnih 220 MHz končne hitrosti.



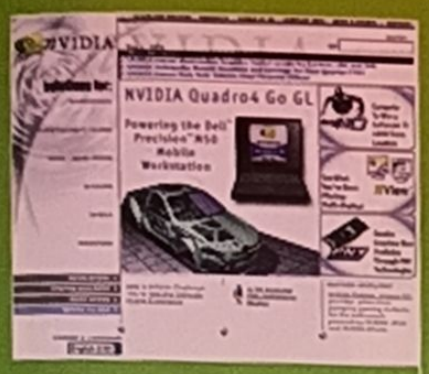
03 Za navijanje Athlona morate odpreti ohišje. Najprej si oglejte serijsko številko. Peta in šesta cifra predstavljata teden proizvodnje čipa. Odpravite se na **www.ninjamicros.com/leaderboard.html** in si oglejte, za koliko lahko navijete svoj procesor.

04 Znotraj ohišja se nahaja interni priključek, ki ga AMD uporablja za razhroščevanje. Če nanj priključite Golden Finger Device (ali GFD), lahko z mikrostikali spremenite hitrost takta in faktor pomnoževanja. Naprave GFD lahko naročite s strani **www.highspeedpc.com**.



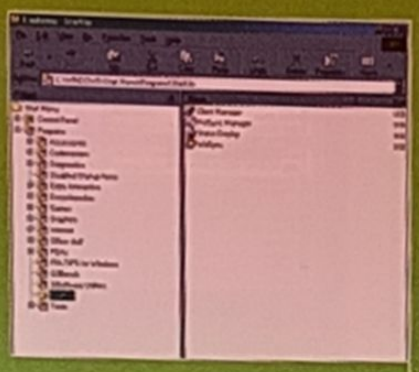
05 Prepričajte se, da je vaš procesor stabilen. Če želite procesor naviti za več kot 10 %, morate zvišati napetost jedra. To postorite v BIOS-u po korakih po 0,05 V. Previsoka napetost uniči procesor – nikoli ne pojdite višje od 1,85 V.

06 Potrebujete pošastno hlajenje. Za procesorje s 3 GHz zračno hlajenje ne zadostuje več. Vodno hlajenje ne obstaja več le v svetu navijanja, vendar je še kar precej drago. Pozanimajte se pri svojem lokalnem prodajalcu, vendar ne pričakujte cen, nižjih od 60 tisočakov.



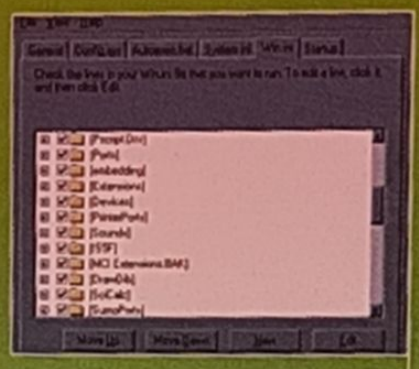
Nadgradite gonilnike

>Sicer ne bi radi izzveneli kot tehnična podpora brez idej, vendar se vprašajte, kdaj ste nazadnje nadgradili svoje gonilnike? Sicer gre ponavadi za odpravljanje hroščev in ne za povečanje zmogljivosti, vendar so predvsem nove različice gonilnikov grafičnih kartic hitrejše od prejšnjih.



Optimizirajte zagon

>Prepričajte se, da vsi programi v mapi Zagon počnejo kaj koristnega, kar potrebujete vsak dan. Če ne, potem samo odžirajo dragocen pomnilnik in nasmetijo sistemski pladenj. Poskušajte premakniti bližnjice v drugo mapo in poglejte, katere programe lahko pogrešate.



Pristrizite Win.ini

>Sedaj postorite enako za programe, ki se zaganjajo iz **win.ini**. To storite v Beležnici in s podpičji na začetku vrstic preprečite nalaganje vseh postavk **Load=** in **Run=** ali pa v programu **msconfig.exe** odkljukate okvirčke. Sedaj to storite še v **system.ini**.

Optimizatorji pomnilnika

Menite, da lahko pomnilnik organizirate bolje kot Windows?

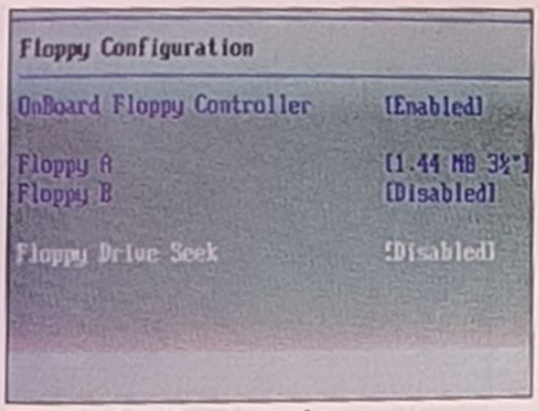
Ste kdaj opazili, da se ob hladnem računalniku Windows zaženejo izredno hitro in enako učinkovito tudi delujejo? Po kakšni uri pa vse skupaj prične delovati počasneje, ob zagonu programov je vse več dostopanja do diska, vse dokler ne pridete do modrega zaslona smrti, čemur sledi ponovni zagon. To se zgodi zaradi napak v pomnilniku. Hroščata programska oprema zahteva pomnilnik zase in ga nato ne vrne. Rezervoar neuporabljenega pomnilnika se krči, vse dokler operacijskemu sistemu ne zmanjka pomnilnika za delovanje.

Ta težava je še posebej pereča v Windows 95, vendar do določene mere za to težavo trpita tudi Windows 98 in ME. Rešitev za takšne težave je optimizator pomnilnika. V teoriji program beleži vsak bit pomnilnika, ki ga določen program zahteva ob zagonu, nato pa se prepriča, da je ob zaprtju programa pomnilnik sproščen. Na žalost lahko večino optimizatorjev primerjamo s tistimi magnetnimi zapestnicami, ki naj bi zdravile artritis. Programerji se večino časa namreč ukvarjajo z lepimi ikonami, ki se nalagajo v sistemski pladenj in prikazujejo, koliko pomnilnika naj bi vam ta orodja menda prihranila, sama učinkovitost takšnih programov pa je malce vprašljiva.

Smo pa odkrili izdelka, ki delujeta, kot bi morala – RAM Idle najdete na tokratnem disku, Release RAM pa dobite na strani **www.releaseram.com**.

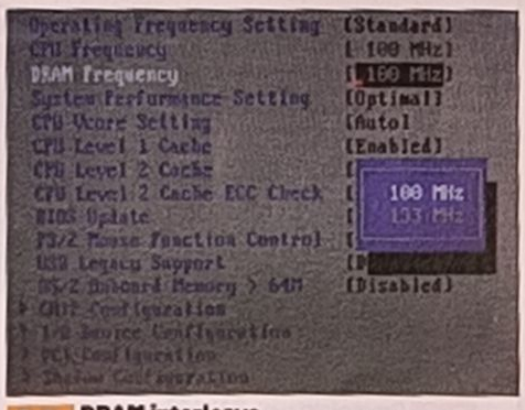
>> OPTIMIZACIJA BIOS-A

Le kaj pomenijo vse te nastavitve in ali res kaj pomagajo?



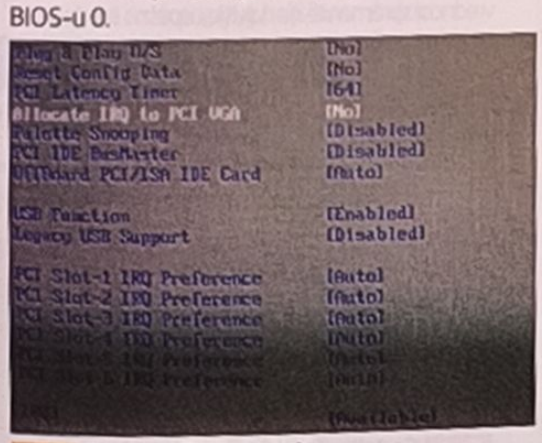
01 16-bit I/O recovery time

Če želite, da vodilo ISA dohiti PCI, morate vodilu PCI vložiti dodatne urne cikle. Minimum je 3,5 cikla, vrednost v BIOS-u pa se prišteje k temu. Če kartice ISA ne povzročajo težav, naj bo vrednost v BIOS-u 0.



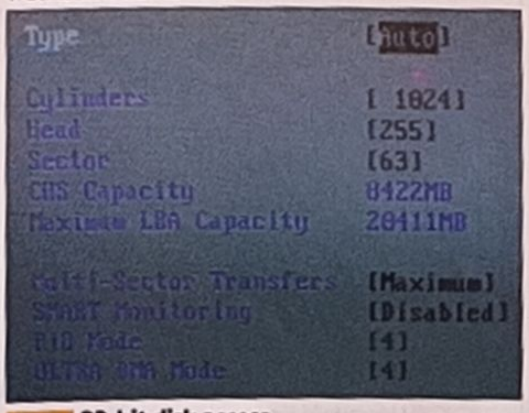
02 DRAM interleave

To je zamik med zaporednim dostopanjem do pomnilniških bank. Najhitrejša nastavitev je 0, vendar se počasnejši pomnilnik zelo muči, ko se poskuša pravočasno odzvati. Če ste nadgradili pomnilnik, vrednost nastavite na 0.



03 Boot-up floppy seek

Ne samo, da računalnik preverja prisotnost disketnega pogona, temveč se tudi pozanima, ali ima le-ta 40 ali 80 sledi. Ker imajo vsi današnji disketni pogoni 80 sledi, je to preverjanje nepotrebno – onemogočite ga.



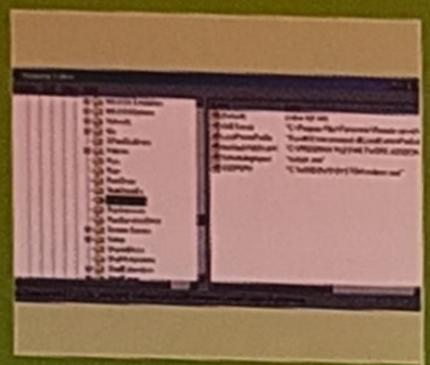
04 32-bit disk access

S tem boste krmilnik IDE prisilili, da dve 16-bitni prebrani besedi s trdega diska združi v eno 32-bitno. Ta način je bolj učinkovit in ga je potrebno omogočiti, razen če ne poganjate NT 4.0 brez Service Pack 2.

Kaj lahko navijem?

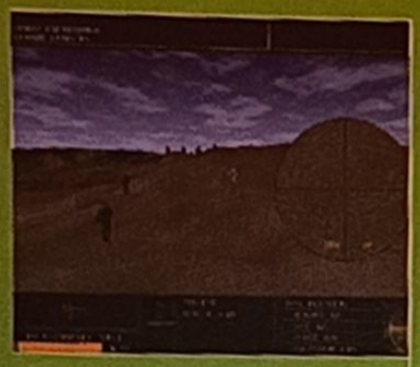
Vse procesorje lahko navijete za 10–20 % nad deklarirano hitrost, vendar pa so nekateri boljši kandidati od drugih. Če vam grozljivi scenariji modificiranj niso po godu, potem je najbolje, da se izognete Athlonom in Duronom. Počasnejši Celeroni se dobro navijajo, vendar jih boste le stežka spravili na kaj več kot 500 MHz.

Na splošno so procesorji bolj dojemljivi za navijanje, ko je generacija že nekaj časa v proizvodnem procesu. Oglejte si bazo na www.overclockers.com in preverite, kako bi se postopek obnesel na vašem čipu.



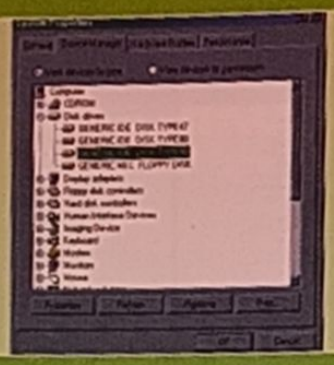
Počistite register

>Register med drugim nalaga aplikacije v pomnilnik. Preverite ključe **Run**, **RunOnce**, **RunOnceEx**, **RunServices** in **RunServicesOnce** v **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion** in zbrišite postavke, ki vam niso všeč.



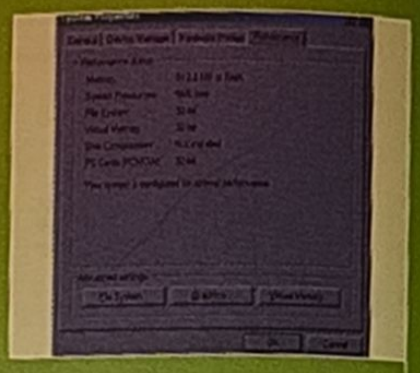
Pospešite grafiko

>Z najnižjo ločljivostjo in barvno paleto boste dosegli precej višje hitrosti v igrah. Če 32-bitno paleto zamenjate za 16-bitno, bodo igre tekle 20 % hitreje, manjše globine barv pa verjetno ne boste opazili.



Podvojeni gonilniki

>Lahko se zgodi, da Windows nalagajo gonilnike iz preteklih strojnih konfiguracij. Računalnik poženite v Varni način, odprite **Upravitelja naprav** in poiščite podvojene gonilnike. Če sta na sezna mu dve napravi, pa veste, da imate samo eno, odstranite drugo postavko.



Združljivostni način

> Če v dialogu **Sistem – lastnosti** v **Moj računalnik** opazite sporočilo, da PC deluje v združljivostnem načinu, morate poiskati tisti leni in nemogoči 16-bitni gonilnik v **system.ini** ter mu preprečiti, da bi se še naprej nalagal.

Navijanje GeForca 4

Ko je vrhunskost le odskočna deska.

Moderna grafična kartica je kot PC znotraj PC-ja. Ima procesor, pomnilnik in vodilo. Vse skupaj povezuje takt in ker morajo grafične kartice sodelovati s kopico različnih taktov vodil na osnovnih ploščah, je ta takt prilagodljiv. 3D kartice je veliko laže naviti kot procesorje – ponavadi je vse kar potrebujete kakšno orodje ali popravek za register. Za kartice brez nVidiinih čipov je zaželen program *Powerstrip* (dobite ga na **www.entechtaiwan.com/ps.htm**), vendar je to pri GeForcih 4 veliko lažje. Z **www.nvidia.com** snemite 100 Kb dolg popravek za register in odklenili boste funkcije za navijanje znotraj nVidiinih gonilnikov Detonator.

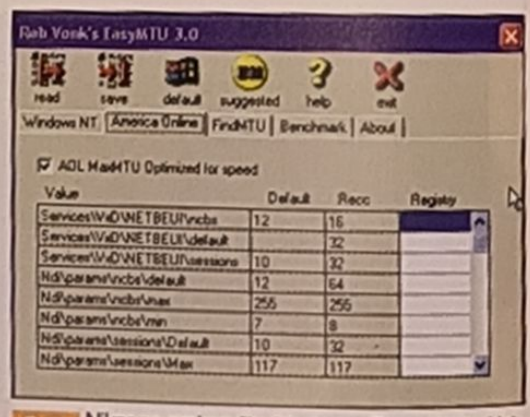
Ko boste sneli popravek, dvokliknite nanj, da ga namestite, nato pa z desnim gumbom miške kliknite na namizje in izberite **Lastnosti**. Nato kliknite na **Nastavitve -> Dodatno** in izberite jeziček z imenom nabora čipov. Če tega jezička ne vidite, morate Detonator ponovno namestiti.

Kliknite na gumb **Additional Properties** in preklopite na jeziček **Clock Frequencies**. Če označite kvadratek **Allow clock frequency adjustments** in nato izberete **Apply**, boste imeli dostop do drsnikov za nastavitev taktov jedra in pomnilnika. Te nastavitve nastavljajte po majhnih korakih in po vsakem povišanju izberite **Test New Settings**. Četudi ste pretiravali, verjetno s tem testom ne boste odkrili napak, vendar morate klikniti na **Test** preden lahko izberete **Apply**. Nikar ne kliknite na **Apply these settings at startup** preden novih nastavitev temeljito ne preizkusite v igrah. Sneženje, utripajoče teksture, sledi kazalca in neprimerne barve so znaki, da je potrebno hitrost nekoliko znižati.

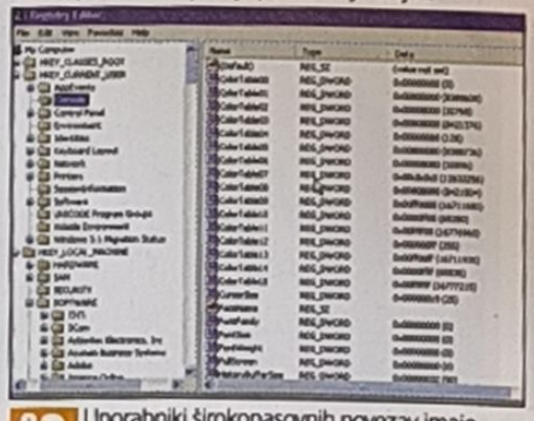
>>HITREJŠI INTERNET

Dokler hitrejše širokopasovne povezave ne postanejo standard, se bomo še naprej grebli za pretočno pipico.

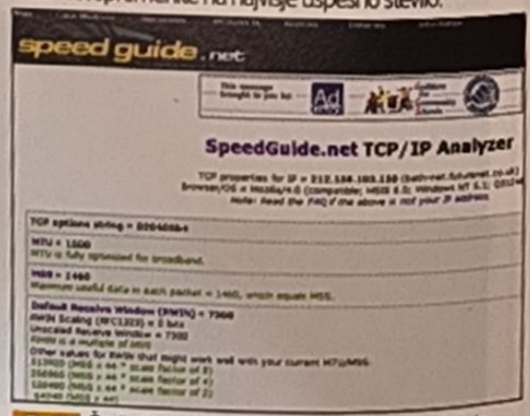
01 Proizvajalci svoje gonilnike optimizirajo za večje zmogljivosti, prav tako pa se razvijajo klicni protokoli. Najnovejša sta v.92 in v.44. Če ju vaš modem podpira, boste opazili, da se povezujete veliko hitreje, podatke nalagate z 48K (namesto 33.6), pa tudi kompresija podatkov je boljša.



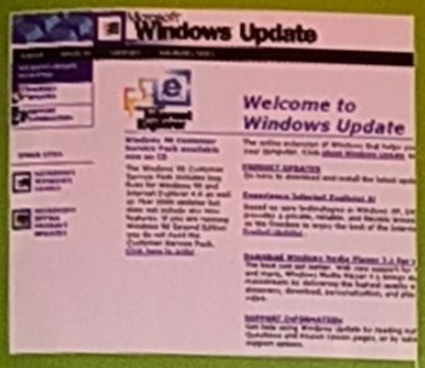
02 Nikar ne prekoračite Maximum Transmission Unit – največjo velikost paketa, ki jo lahko pošlje vaš dobavitelj interneta. Vtipkajte **ping –f –l [velikost paketa] [www.dobaviteljinterneta.si]** in povečujte Švelikost paketaĆ, dokler ne dobite sporočila o napaki. Z *EasyMTU* vrednost spremenite na najvišje uspešno število.



03 Uporabniki širokopasovnih povezav imajo nočne more glede tega, kako *Internet Explorer 4 – 6* omejuje število povezav na spletne strani. Tako je sicer splet manj natrpan, a če vas ne skrbi za druge uporabnike, si naložite popravek za register webtweak9x.zip z naše spletne strani.

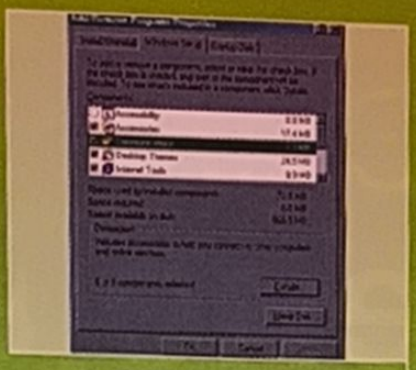


04 Če želite preveriti, če vaša povezava deluje tako, kot bi morala, obiščite speedguide.net TCP/IP analizator na **http://forums.speedguide.net:8117**, nato pa sledite povezavam.



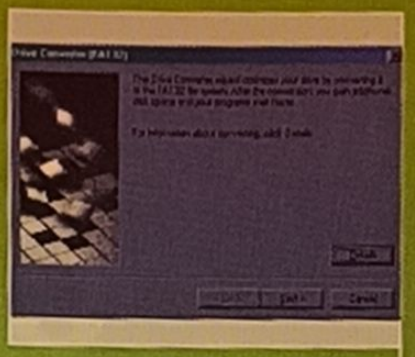
Posodobitev Win

>To je dolgočasno in zelo redko bodo rezultat postopka izboljšane zmogljivosti, vendar je posodabljanje Windows dobra stvar, saj gre za popravke hroščev in varnostnih lukenj, kar bi lahko vplivalo na bodoče zmogljivosti. Snemite vsaj kritične posodobitve.



Odstranite programe

> Obupne aplikacije, kot je Paint, živijo v privzeti namestitvi Windows. Gre za smeti, ki le odžirajo prostor na trdem disku, zato jih odstranite. **Start -> Nastavitve -> Nadzorna plošča -> Dodaj/Odstrani programe -> Windows – namestitev.** Odkljukajte vse kvadratke.



Spremenite datotečni sistem

>NTFS je pravi datotečni sistem za NT, Win 2000 in XP. Je bolj učinkovit od FAT32 in ponuja funkcije, kot so enkripcija in podpora večjim datotekam. V **Accessories -> System Tools** poženite pretvornik diskov.

Ekstremni optimizatorji

Ti ljudje preprosto ne vedo, kdaj odnehati.

Terabyte Server
www.pcextreme.net/terabyte.html
Da, res gre za 1.000 GB trdih diskov. Uporablja 7 Western Digitalovih diskov s kapaciteto 160 Gb (in 8x DVD). Če mislite, da gre za pretiravanje za tisk, naj vam povemo, da ima tudi 1 Gb DDR RAM in P4 z 2.2 GHz. Vse to za 2.000 USD.

Fishtank PC
www.overclockers.com/tips948/
Uporaba stekleneg akvarija za ribe kot rezervoarja za hladilni sistem ima svoj čar. Toplota procesorja dovolj segreje vodo za ribe, vendar teh v tem akvariju ni. Ribji iztrebki namreč zamašijo filtre.

Perspex
http://users.pandora.be/casemodz/
Ljubitelji Blake's 7 bodo veseli tega poklona Oracu, ki drugače vsebuje sistem z Duronom 600 MHz. Manjka še tisti kuboidni ključ za vklop/izklop računalnika, ki ga poznamo iz serije, kajti tole pošast zbudite z magnetnim stikalom.

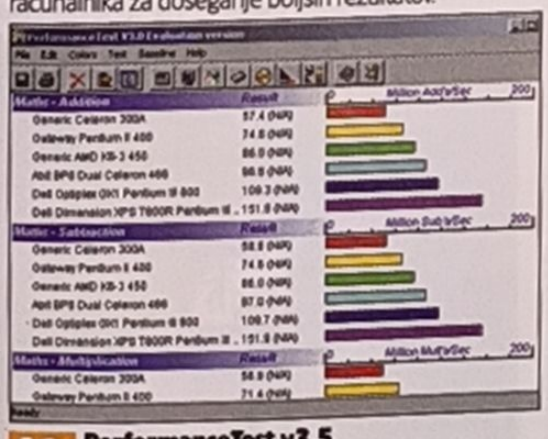
Extreme ventilation
www.meetthegeek.co.uk
Za vse tiste skrajneže, ki ljubijo računalnike in naravo, boste tukaj našli podrobna navodila za izboljšavo pretoka zraka z uporabo cepina, verižne žage in 12g šibrovke. Nihče ne more reči, da ohišje po zaključku ni bilo luknjasto.

>> PREVERITE HITROST

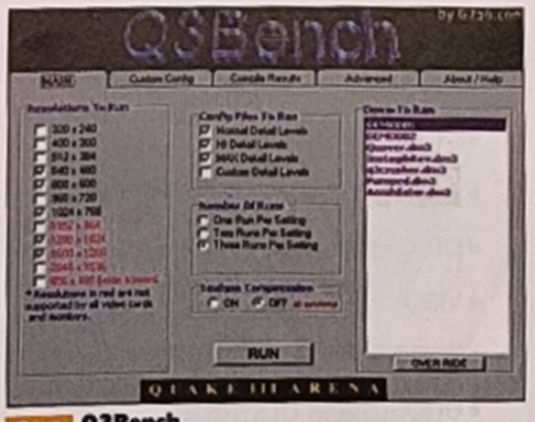
Nima smisla optimizirati stvari, če nato ne preverite sprememb.

01 SiSoft SANDRA
Preverite celoten sistem ali le del, ki ste ga ponastavili. S čarovnikom se boste sprehodili po procesu zbiranja podatkov, potem pa vam bo program ponudil nasvet za nadgradnjo ali nastavitev računalnika za doseganje boljših rezultatov.

02 3DMark2001SE
Gre za najbolj uporabljan program za preverjanje zmogljivosti grafičnih kartic. Uporablja 3D pogon za zaganjanje demonstracij, ki uporabljajo najnovejše značilnosti DirectX 8.1



03 PerformanceTest v3.5
Ni tako popoln kot *SANDRA*, vendar ponuja primerjalne tabele. Kakšen pa je smisel popolnoma novega računalnika, če pa se ne morete naslajati, ko navit Celeron 300 prehiti Pentium III 800 MHz?



04 Q3Bench
Quake je prava testna izbira za vse ljubitelje prvoosebnih strelskih iger, saj testira komponente, ki vas zanimajo. *Q3Bench* požene *Quake III* z nastavitvami, ki jih določite, nato pa iz dnevnika prebere rezultate.

pokličite svet... **ceneje.**

- cenejši klici v tujino
- brez mesečne naročnine
- sekundni obračun
- pregled opravljenih pogovorov
- visoka kakovost zvoka
- zanesljivost delovanja
- enostavna uporaba
- brezplačna pomoč in informacije na 080-23 10 in www.amis.net

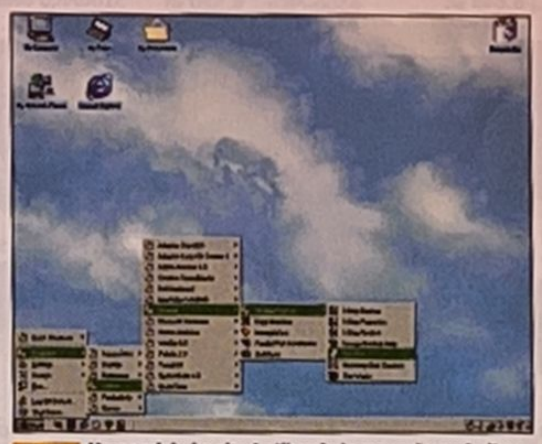
amis tel

MEDINET d.o.o., Tržaška cesta 85, p.p. 1209, 2001 Maribor, Slovenija
telefon: +386 (0) 2 320 6 320, fax: +386 (0) 320 6 325, e-mail: info@amis.net, http://www.amis.net

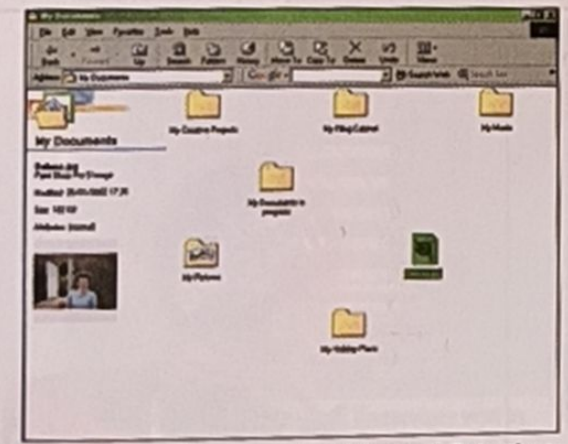
Feng shuijajte svoj PC

Uporabite starodavno vzhodnjaško modrost o energetskih tokovih na svojem PC-ju.

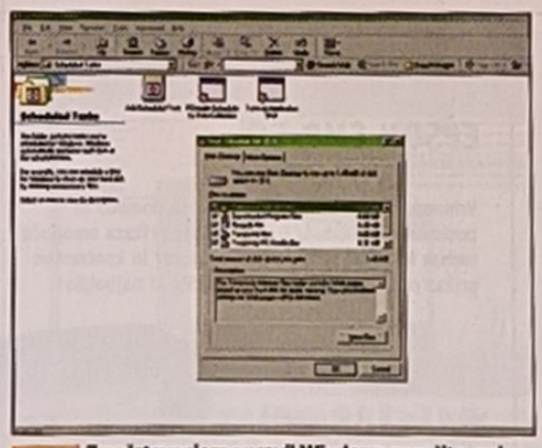
Feng shui je stari kitajski način vključevanja v okolje, ki vam lahko prinese zdravje, srečo in bogastvo. Napačno bi bilo sklepati, da ta starodavni princip ne more ponuditi ničesar modernemu svetu; poanta feng shuija je zdrava pamet – znebite se navlake, da boste laže mislili in ločili negativne vplive od pozitivnih. Gre za delovanje v harmoniji z okoljem, ki si ga je potrebno interpretirati kot dinamični splet, ki povezuje ljudi s prostorom. In kako naj to preneseno na PC? Najprej se moramo seveda primerno organizirati. Prvi resen korak je, da se znebimo navlake. Na disku naj ostane samo tisto, kar potrebujemo. Z diska je potrebno počistiti tudi vse, kar ima negativno obarvano vsebino. Ko boste ponovno zagnali računalnik, boste lahko prepričani, da se na disku nahajajo samo dobre in pozitivne stvari. Pa lep dan vam želimo! **PCF**



01 Na namizju imejte kolikor je le mogoče malo ikon. Bližnjice uredite v menije in podmenije, tako da združite predmete, ki imajo skupne lastnosti. Tako boste za iskanje datotek porabili manj časa in boste bolj mirni.



02 Enako velja za mapo Moji dokumenti. Datotek ne zlagajte v isto mapo kar vsepoprek. Ustvarite si podmape in poskrbite, da računov in poslovne korespondence ne boste shranjevali v isto mapo kot ljubezenska pisma in ljubezenske fotografije.



03 Z načrtovanjem opravil Windows naročite, naj redno izpraznijo Koš, počistijo začasne datoteke in defragmentirajo trdi disk. Spomladansko čiščenje bo preprečilo utapljanje v nepotrebni navlaki.

04 Nekateri uporabniki verjamejo tudi v princip podobnosti oz. sozvočja. Podobne stvari se torej privlačijo. Če vaš PC vsebuje samo nasilne igre in jezna elektronska sporočila, ne morete pričakovati, da vam bo prinesel srečo.

05 Ko končate z delom, ugasnite računalnik. "Obstajati mora čisti preklop. Če ne ugasnete računalnika, boste delo nehote odnesli domov in ne boste mirno spali," pravi Catchpole.

OZADJE

PRELEPA OZADJA

Ne kvarite harmoničnega PC-ja s strupenim ozadjem.

Tudi Windows namizje naj sledi principom feng shuija.

Windows, kot izgleda, predstavljajo okno, skozi katerega redno gledate. Pomembno je, da prizor izraža srečo in je oblikovan po principih feng shui.

Ko načrtujete spremembo ozadja namizja, ne pozabite, za kaj uporabljate računalnik. Ne uporabljajte skeniranih fotografij s počitnic, če delate na pomembnem projektu. "Izogibajte se družinskih fotografij," svetuje Raymond Catchpole. "V pisarni uspešnega hongkonškega milijonarja boste našli samo predmete, neposredno povezane z delom."

Ali to pomeni samo dolgočasna, poslovna ozadja? Ni nujno. Feng shui v dobesednem prevodu pomeni "veter in voda", zatorej bi bila izbira naravnega ozadja za Windows namizje dobra izbira. V mnogih kitajskih domovih prevladuje vodna tema, ki jo povezujejo s srečo. "Alternativa pravi vodi," nadaljuje Catchpole, "je uporaba krajinske slike vode."

Zeleno in prijetno

Posebno bodite pozorni na barvo. Preizkusite se v mešanju uravnoteženih odtenkov, da ustvaritepravo mešanico jina in janga – na primer popolnoma belo ozadje je ravno tako slabo kot popolnoma črno. V feng shui paleti je osem osnovnih barv: bela, črna, zlata, srebrna, rumena, modra, zelena in rdeča. Ozadje s sliko narave, na kateri je voda in primerna količina zelene, rdeče in zlate barve, prinaša moč in harmonijo.

Vseeno pa boste morali sami ugotoviti, kaj vam najbolj odgovarja. Dosti podjetij, ki svojega poslovanja ne prepuščajo naključju, najemajo feng shui strokovnjake. Več lahko izveste na www.fengshuisociety.org.uk.

računalniški sistemi

dve leti garancije

AMD
AMD Duron
AMD Athlon

950MHz
1100MHz
1300MHz
1700P+
1900P+
2100P+

izbor komponent po lastni izbiri

intel
intel inside celeron
intel inside pentium 4

1000MHz
1500MHz
1800MHz
2000MHz
2266MHz
2533MHz

Napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

EG-365P-VE 350W... 16.200 sit
EG-465P-VE 431W... 26.280 sit
EG-651P-VE 550W... 47.880 sit

mlaco d.o.o.
Opekarska 51A, Ljubljana
T:01/2839315 F:01/2839314
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

matične plošče Elite

K7S5A (SB)... 19.080 sit
K7S5A (SB+LAN)... 20.280 sit

SiS733 chipset
DDR ali SDR
podpira vse AMD socket A procesorje

P4S5A/DX (SB)... 25.080 sit

SiS645 chipset
DDR ali SDR
podpira P4 socket 478 procesorje

grafične kartice Innovison

NOVO

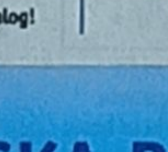
Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT (GeForce4 MX440)... 24.960 sit
Inno3D Gf3 Ti200 64MB TVOUT (GeForce3 Ti200)... 31.900 sit
Inno3D Gf4 Ti4200 64MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200)... 46.040 sit
Inno3D Gf4 Ti4200 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200)... 52.920 sit
Inno3D Gf4 Ti4400 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4400)... 75.880 sit

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.416 sit
6000-AlCu... 6.648 sit
6000-Cu... 8.460 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.320 sit



6500-AlCu... 8.520 sit
6500-Cu... 11.400 sit

Fan Mate 1... 828 sit

5100AlCu oem... 4.668 sit
5100AlCu... 7.440 sit

ZM17-Cu... 5.520 sit

(več o produktih Zalman na http://www.mlacom.si/Firmware/ENDEV/10-1-2002-zalman.htm)

matične plošče Epox

kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8K3A... 29.440 sit
Epox EP-8K3A+... 35.880 sit

Socket A Duron/Athlon
Via Kt333 cipset, AMD ATA133 (+)

Epox EP-8KHAL+... 26.040 sit
Epox EP-8KHA+... 28.680 sit

Socket A Duron/Athlon
Via Kt266A cipset

Epox EP-4BEAV... 32.040 sit
Epox EP-4BEA+... 43.760 sit

Epox EP-4SDA... 30.600 sit
Epox EP-4SDA+... 34.680 sit

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)

črn... 17.040 sit
moder... 20.880 sit
srebrn... 20.880 sit

big (serija CS2001)

črn... 23.640 sit
moder... 27.240 sit
srebrn... 27.860 sit

(modra in srebrna modela imata ob stranski dodatno ventilator)

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

Akcijske tiskalnike in projektorje lahko kupite v vseh boljših računalniških trgovinah. Za informacije lahko pokličete na **01 58 53 411.**

EPSON Stylus C40

Majhen, a zmogljiv tiskalnik za domačo uporabo. Navdušuje visoka kakovost in hitrost izpisovanja ter nizki stroški potrošnega materiala - preverite pri svojem prodajalcu.

~~32.280,00~~
18.990,00

EPSON AL-C1000/EPL-5900

Zmogljiv in cenovno ugoden barvni laserski tiskalnik ter čb laserski tiskalnik za zahtevnejše uporabnike. Oba tiskalnika se bosta dobro znašla tako na domačih pisalnih mizah kot tudi v pisarniškem okolju.

C1000 ~~430.800,00~~
359.880,00

5900 ~~143.880,00~~
127.080,00

Cene so v SIT in vključujejo DDV! Ponudba velja do prodaje zalog!

EPSON EMP-50

Vrhunski multimedijski projektor za domačo in poslovno uporabo. LCD tehnologija prikaza omogoča mehak in tekoč prikaz videa ter oster in kontrasten prikaz računalniške slike. Privoščite si najboljše!

~~790.800,00~~
545.388,00

EPSON Stylus C70/C80

Zmogljiva tiskalnika za najzahtevnejše uporabnike, ki bodo znali ceniti visoko hitrost izpisovanja, neprekosljivo EPSONovo kakovost izpisovanja ter pigmentna črnila v štirih ločenih kartušah!

C70 ~~70.660,00~~
63.600,00

C80 ~~95.880,00~~
86.280,00

Podrobne informacije o nagradni igri boste dobili pri svojem prodajalcu računalniške opreme in na spletni strani **www.repro.si**

Teden s Speedsterjem in še kopica drugih lepih nagrad - v EPSONovi poletni nagradni igri!

POLETNA AKCIJSKA PONUDBA!

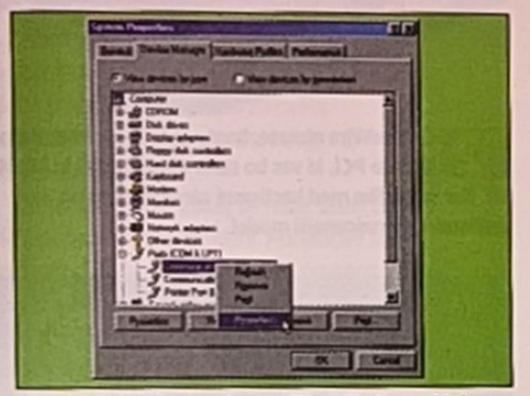
EPSON

Okenski namigi

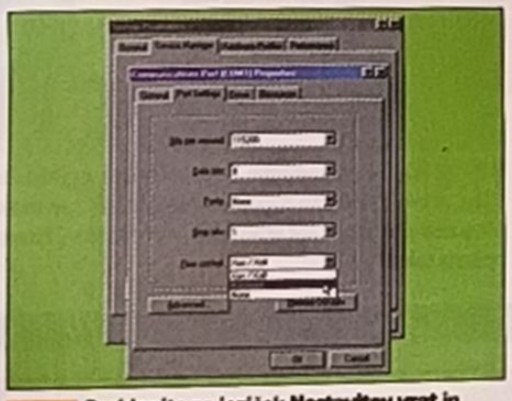
Hitri vodiči Prevzemite nadzor nad sistemom.

>> USTVARITE HITREJŠA SERIJSKA VRATA

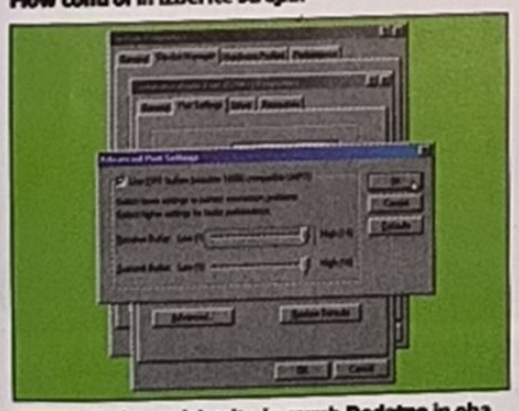
Izboljšajte hitrost pretoka podatkov med vašim PC-jem in serijskimi napravami.



01 Z desnim gumbom miške kliknite na **Moj računalnik**, izberite **Lastnosti** in preklopite na jeziček **Upravitelj naprav**. Kliknite na simbol + ob **Vrata (COM + LPT)**, z desnim gumbom miške kliknite na prvo postavko in izberite **Lastnosti**.



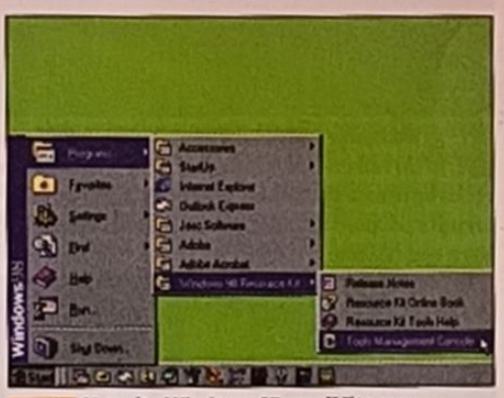
02 Preklopite na jeziček **Nastavitev vrat** in povečajte vrednost postavke **Bitov na sekundo** iz privzetih **9600** na **115200**. S tem pomnožite pretok podatkov preko serijskih vrat za faktor 12. Sedaj kliknite na padajoči meni **Flow control** in izberite **strojni**.



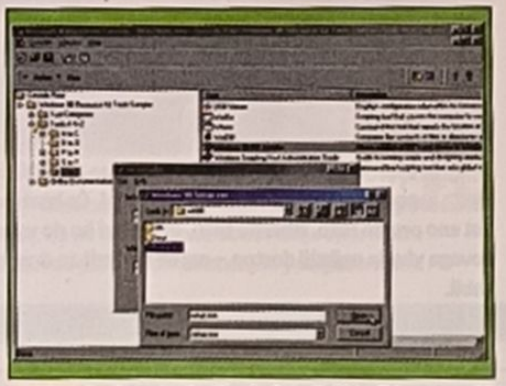
03 Na koncu izberite še gumb **Dodatno** in oba drsnika nastavite na najvišjo vrednost. Dvakrat kliknite na **V redu** in ponovite postopek za vsa vrata **COM** ter zaprite **Upravitelja naprav**.

>> DODAJTE GONILNIKE V NAMESTITEV OKEN

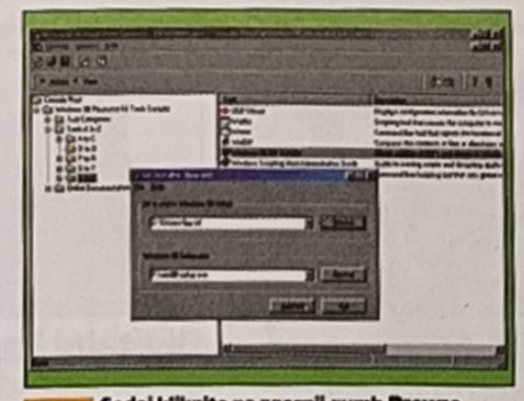
Z Win 98 INF Installerjem lahko avtomatizirate izbiro gonilnikov.



01 Vstavite Windows CD, preiščite mapo **tools\reskit** in dvokliknite na **Setup**. Pojdite v **Start -> Programi -> Windows 98 Resource Kit -> Tools Management Console**.



02 Pod postavko **Tools A to Z, U to Z** boste našli **INF Installer** in dvokliknite nanj. V novem pogovornem oknu kliknite na spodnji gumb **Browse** in se prebijte do **Setup.exe** v mapi **Windows Setup**, nato pa kliknite na **Odpri**.

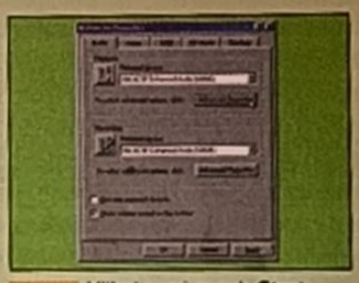


03 Sedaj kliknite na zgornji gumb **Browse**, obiščite mapo z gonilniki, izberite gonilnik **INF**, da popravite namestitveno datoteko, nato pa ponovite postopek za vsak gonilnik, ki ga želite dodati.

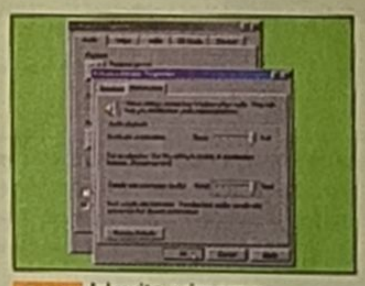
NASVET ZA ZVOK

OPTIMIZIRAJTE NASTAVITVE ZVOKA

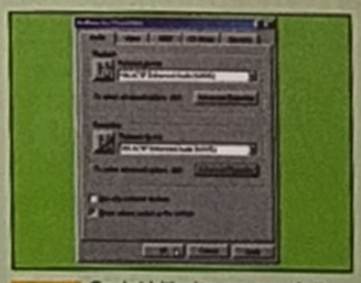
Zlorabite svoj procesor, da iztisnete največ iz svoje zvočne kartice.



01 Kliknite na gumb **Start**, izberite **Nastavitve -> Nadzorna plošča** in dvokliknite na ikono **Večpredstavnost**. Preklopite na jeziček **Avdio** in izberite zgornji gumb **Dodatne lastnosti**.



02 Izberite primerno nastavitev zvočnikov iz seznama **Nastavitev zvočnikov** in preklopite na jeziček **Kazalci učinkovitosti**. Oba drsnika potisnite skrajno desno in kliknite na **V redu**.

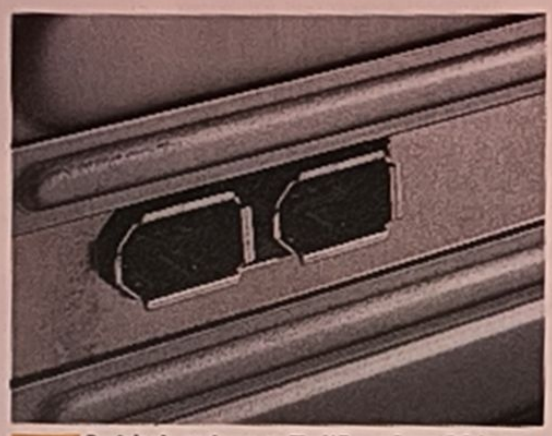


03 Sedaj kliknite na spodnji gumb **Dodatne lastnosti** in spet oba drsnika potisnite skrajno desno. Kliknite na **V redu** in še enkrat da zaprete **Večpredstavnost – lastnosti**. Tako bo sicer zvočna kartica v večji meri koristila procesor, vendar bo zvok precej kakovostnejši.

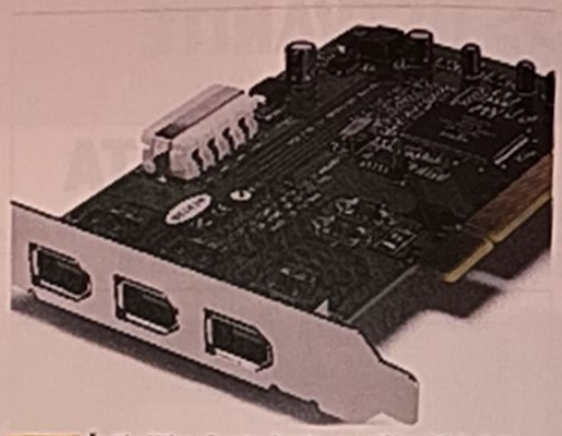
Povežite se s FireWire

IEEE 1394 Naj vaš PC bljuva podatke periferije kot majhen bež Eminem.

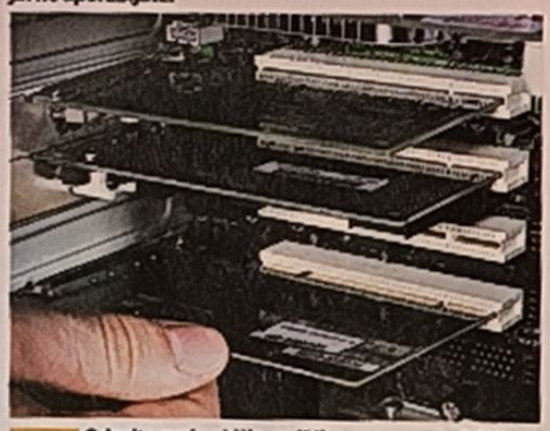
Ko morate povezati PC s svojimi perifernimi enotami, to najbrž storite preko USB-ja. Kar je škoda, saj ne glede na izboljšan USB 2.0, ostaja tehnologija dokaj neimpresivna, naslednji korak pa na PC-ju ni nikoli zaživel v takšni meri, kot mu je to uspelo na njegovi domači platformi, Macu. Ime tehnologije je FireWire ali IEEE 1394. Zadeva deluje popolnoma enako kot USB – kar pomeni, da lahko periferijo priklapljate in odklapljate ob prižganem računalniku – vendar je občutno hitrejša: neverjetnih 400 Mb na sekundo za razliko od USB-ja, ki premore ubogih 12. Ravno zaradi te neverjetne hitrosti prenosa je FireWiru uspelo monopolizirati video tržišče – če boste kupili digitalni kamkorder, boste podatke na svoj PC prenašali preko FireWira. Vendar, zaradi priljubljenosti standarda na Macintoshih, tudi veliko drugih dodatkov podpira FireWire, med njimi tudi nekateri skenerji in druga manjša oprema. Žal pa je bil na napravah, ki so izdelane posebej za PC, USB doslej standard – vsak sistem in dodatek lahko povežete preko njega – in šele pred kratkim smo pričeli dobivati dodatke z vgrajenimi karticami FireWire. **PCF**



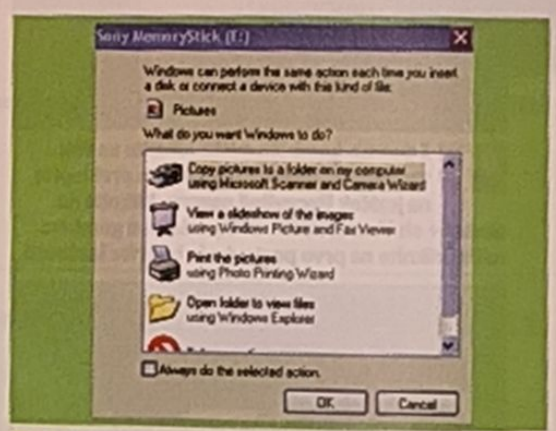
01 Dodajanje podpore za FireWire vašemu PC-ju ne bo težavna naloga, najprej pa se prepričajte, ali vhoda že nimate vgrajenega. Precej novih PC-jev že prihaja s podporo FireWire, na stvari pa hitro pozabite, če jih ne uporabljate.



02 Če FireWira nimate, boste morali kupiti dodatno kartico PCI, ki vas bo stala med 10.000 in 30.000 SIT. Ker so razlike med karticami zares minimalne, bo zadostoval že najcenejši model.



03 Odprite svoje ohišje, poiščite prazno režo PCI in potisnite kartico FireWire v položaj. Če imate več kot eno prosto režo, izberite tisto, pri kateri bo do vašega novega vhoda najlažji dostop – naj ne bo skrit za drugimi kabli.



04 Namestite gonilnike, če je potrebno, in vključite svojo FireWire napravo. Vrata delujejo na enak plug-and-play način kot vrata USB, a bo razlika v hitrosti opazna takoj.

>FIREWIRE BRIGADA

Kaj pomaga namestitev kartice FireWire, če nimate periferije, ki jo bo uporabljala?

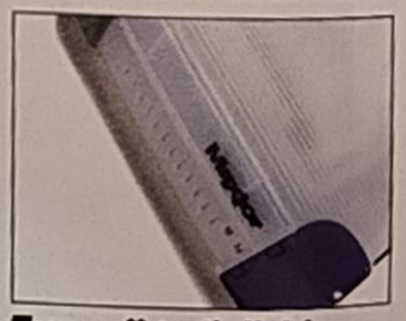
Za večino perifernih enot se vam ni potrebno odločati med tehnologijama FireWire in USB– izbira je preprosta. Vaš skener ali tiskalnik s FireWirom ne bosta hitrejša in vaša tipkovnica ne bo bolj dovzetna, saj že USB dovolj dobro prenaša takšno količino podatkov. Kar se pa zadeva video, pa je izbira znova preprosta – USB je dobesedno patetičen, tako da vam bodo možnost priklopa preko vrat USB upale ponuditi le najbolj primitivne kamere. Drugi izdelki, kot so na primer zunanji trdi diski, enote CD-ROM in predvajalniki MP3, pri katerih je prenos podatkov precejšen, so ravno tako idealna izbira za nova vrata FireWire.

Apple iPod

Zaradi povezave preko FireWira je prenos podatkov na ta predvajalnik MP3 tako hiter, da so ameriški najstniki uporabljali napravo zato, da so si naložili celotne programske pakete s promocijskih računalnikov v trgovinah, medtem ko so se pogovarjali s prodajalcem. Ja, pa tudi kopiranje glasbe nanj je bliskovito hitro.

Digitalni kamkorderji

Kamere in kamkorderji so idealna izbira za uporabo FireWira. Prenos posnetkov je bliskovito hiter in ko se enkrat navadite na hitrost, spioh več ne boste pomislili na kaj počasnejšega. Če naletite na poceni kamero s prenosom USB, se je izogibajte kot kuge.



Zunanji trdi diski

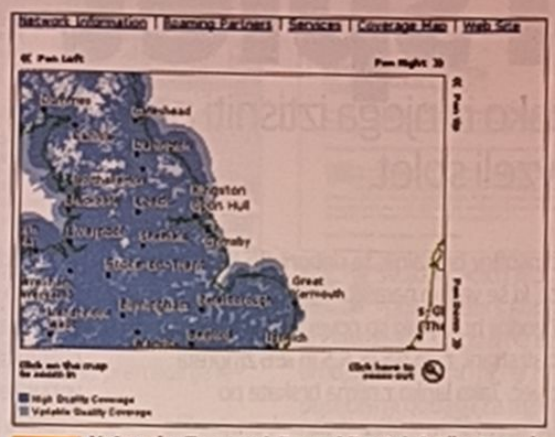
Še ena, nekoliko manj razburljiva, možnost uporabe tehnologije – diski FireWire se lahko vklapljajo medtem ko je računalnik prižgan, ponavadi pa prihajaajo v najrazličnejših velikostih in so primerni za kateri koli žep.

Mobilni internet

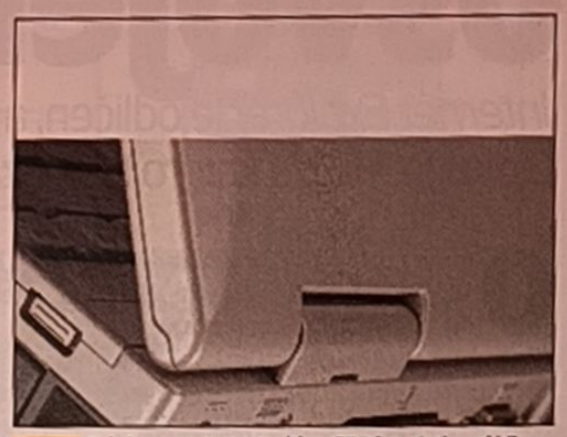
GPRS Z najmodernejšo tehnologijo mobilnih telefonov deskajte po internetu.

Povezava na internet preko mobilnega telefona je bila vedno mogoča, vendar neverjetno počasna in draga. GPRS je nova tehnologija, katero pri nas ponujata Mobitel in Si.mobil. Sicer s svojim mobilnikom še vedno ne morete brskati po spletu, zato pa vam v povezavi s prenosnim računalnikom ponuja hitro in neprekinjeno povezavo s svetovnim omrežjem. Sistem GPRS ponuja največjo teoretično hitrost 171.2 kbps – 10 krat hitreje kot pri GSM aparatih. Potrebujete z GPRS združljiv aparat (oglejte si našo pisano izbiro za nekaj predlogov) in pogodbo z enim od zgoraj omenjenih operaterjev.

Če se sprašujete zakaj še niste slišali za GPRS, potem niste osamljeni. Ponudniki so tako močno reklamirali WAP, ki je povsem razočaral, da je kar nekaj uporabnikov sploh opustilo misel na mobilno povezljivost. Čeprav je na tržišču vse več mobilnikov z GPRS funkcionalnostjo, pa večina ljudi zanje sploh ne ve. No, če vas vsa stvar še zanima, berite naprej. **PCF**

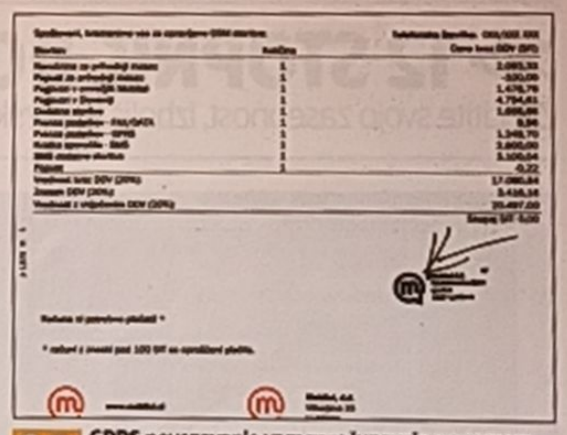


01 Naša največja ponudnika mobilne telefonije sta svoje omrežje zlahka nadgradila na GPRS, zato boste imeli popolno GPRS funkcionalnost povsod do koder sega njuno omrežje. Na nekaterih modelih (predvsem Ericssonih) se tedaj prikaže ikona, ki kaže, da imate GPRS sprejem.



02 Telefon morate nastaviti za GPRS podatkovni klic – ker je to pri vsakem modelu drugače, si oglejte priročnik. Ko boste končali, na telefonu omogočite IR vmesnik in ga postavite v bližino IR vrat na prenosniku. Če uporabljate Windows XP, bo mobitel prepoznal kot modem.

03 Vzpostavljanje povezavo preko GPRS ni podobno klasičnemu povezovanju na internet. Lepota GPRS je v tem, da ne rabite klicati dobavitelja interneta – podatkovne pakete kar samodejno pošilja na splet.



04 GPRS povezovanje vam zaračunavajo po samem prenosu podatkov ne pa po tem kako dolgo ste povezani. To pomeni, da imate lahko vso stvar vključeno medtem ko čakate na elektronsko sporočilo.

Kako je bil osvojen splet

Internet Explorer je odličen, a kako iz njega iztisniti največ? Odkrijte moč, s katero boste zavzeli splet.

Od prve različice *Internet Explorerja* iz leta 1995 je preteklo že veliko vode. *IE 1.0*, del Internet Jump Start Packa za Windows 95, je bil res obupen brskalnik, ki ni mogočnemu *Netscapu* segal niti do gležnjev. Toda Microsoft je z različico 4 (1997) zadel v polno, kar je povzročilo množičen prebeg uporabnikov *Netscapa* k *Internet Explorerju*. Različica 5 (1999) je bila še boljša in leta 2000 si je Microsoftov brskalnik že priboril 86 % tržnega deleža, ki še vedno narašča.

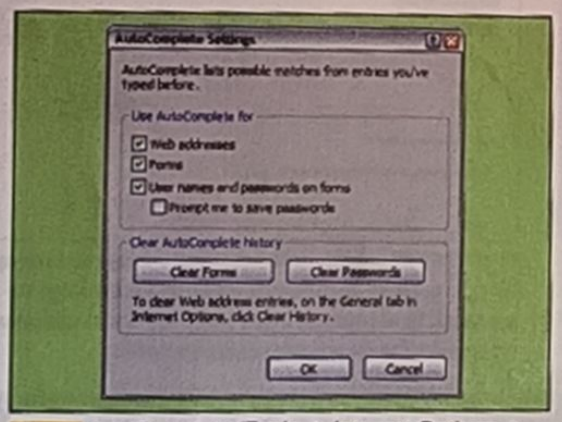
Zgodnji brskalniki so povečini zmogli le prikazati strani, zato pa *IE 5.5* in *IE6* zmoreta veliko več. Tako lahko z njima brskate po internetu, zaščitite svojo zasebnost, preprečite prikaz sumljivih vsebin in celo v trenutku izpolnite spletne formularje.

Na pričujočih straneh bomo razkrili trike, ki vam bodo olajšali brskanje po spletu, obenem pa si bomo ogledali možnosti, zaradi katerih je splet veliko varnejši. Prikazali vam bomo tudi, kako preprečite, da bi aplikacije na določenih straneh vohunile za vami in kako izključite grozno glasbo, s katero netaktni oblikovalci posiljujejo vaša ušesa. Potem ko boste izrabili te zmogljivosti, se boste spraševali, le kako ste lahko doslej živeli brez njih.

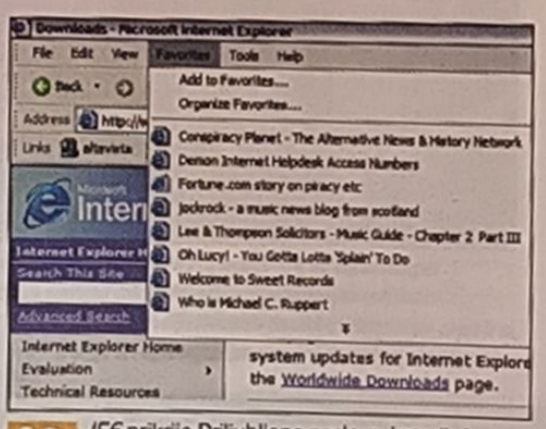
PCF

>> 12 STOPNIC DO NEBES

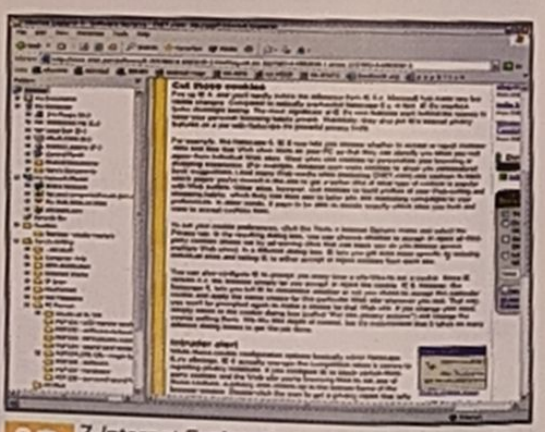
Zaščitite svojo zasebnost, izboljšajte brskanje in organizirajte slike.



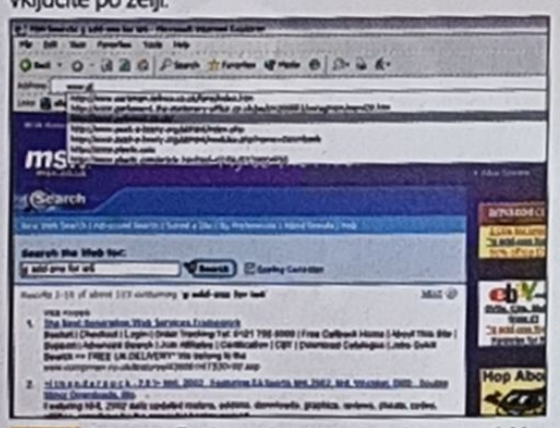
01 AutoComplete (**Tools -> Internet Options -> Content -> AutoComplete**) je funkcija, ki predlaga naslove, s katero lahko izpolnjujete spletne formularje, zapomni pa si tudi uporabniška imena in gesla varnih spletnih strani. Te značilnosti lahko vključite po želji.



02 *IE6* prikrije Priljubljene naslove, katerih že nekaj časa niste uporabljali, zato lažje najdete pogosto obiskovane spletne strani. S klikom na puščico na dnu menija boste prikazali celoten seznam takšnih naslovov.

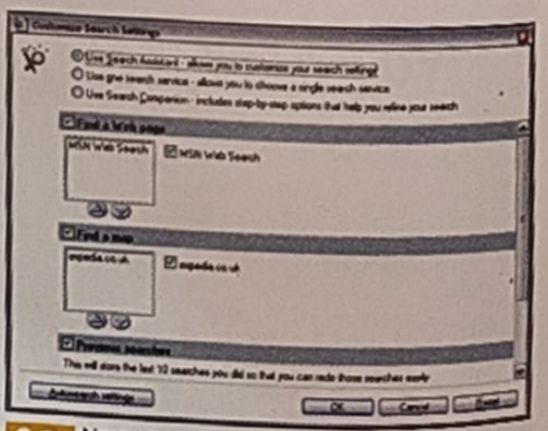


03 Z *Internet Explorerjem* ne preiskujete le spleta, temveč lahko preiskujete tudi svoj trdi disk. Če z orodjarno **Toolbars** preiskujete svoj trdi disk, lahko premikate, režete, kopirate, preimenujete in odpirate datoteke kot v Raziskovalcu.



07 *Internet Explorer* si zapomni naslove strani, ki ste jih obiskali pred kratkim. Vtipkajte prvih nekaj črk naslova in program bo poskušal uganiti URL – s smernimi tipkami označite želen naslov in pritisnite [Enter].

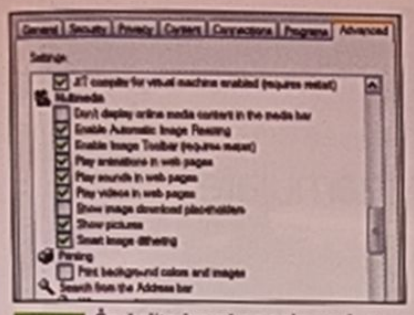
08 Za hitro iskanje vtipkajte želeni naslov. Spustni meni prikaže izbiro »Search For« – s smerno tipko jo označite, pritisnite [Enter] in *Internet Explorer* bo samodejno izvedel preiskovanje preko Microsoft Network (MSN).



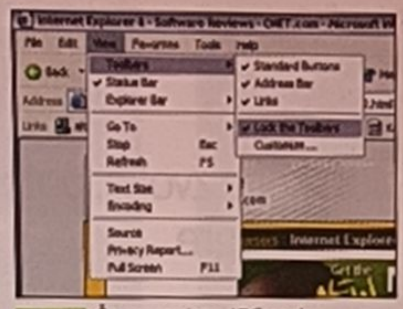
09 Nastavitve iskanja v *Internet Explorerju* spremenite, tako da prikažete Search Bar in nato kliknite na **Customise**. Sedaj lahko določite, ali naj *IE* uporablja en sam iskalnik ali pa različne iskalnike za različne postavke.

NAJBOLJŠI TRIKI

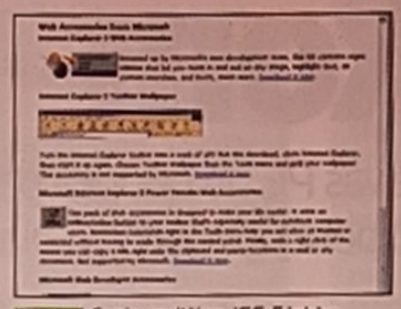
Napredne možnosti in drugi priročni namigi za prilagajanje IE5 in 6.



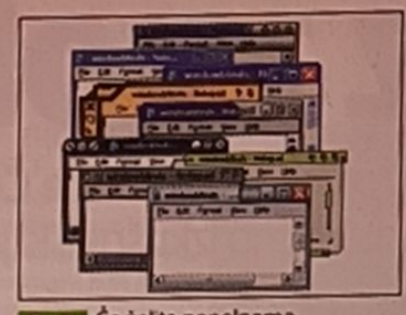
01 Če želite imeti popoln nadzor nad *IE*, se odpravite pod **Tools -> Internet Options -> Advanced**. Tukaj lahko onemogočite zvok, video ali slike, spremenite tiskalniške nastavitve in še kaj.



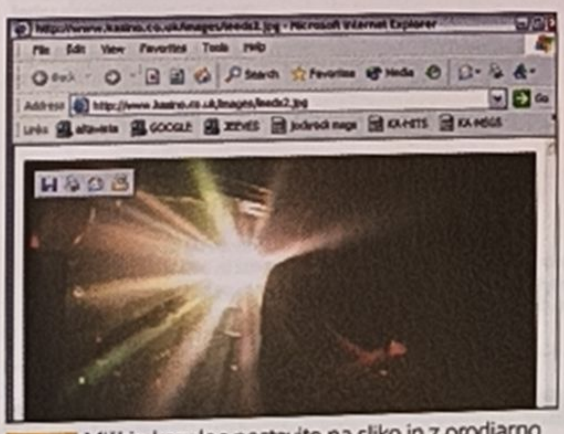
02 Če poganjate *IE6* pod *Windows XP*, lahko zaklenete orodne vrstice *IE*, tako da preprečite namerno ali naključno premikanje letteh.



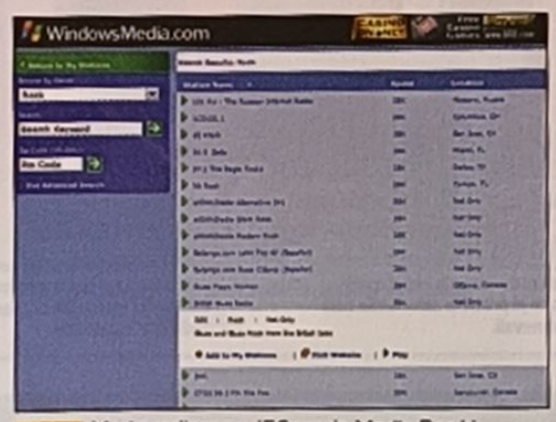
03 Svojo različico *IE5.5* lahko »polepšate« s kopico modnih dodatkov, kot so bizarna ozadja orodjarn, dodatni meniji za miško ter posebnimi dodatki za razvijalce strani – vse to in še več snamete brezplačno z www.microsoft.com/windows/ie/previous/webaccess/default.asp.



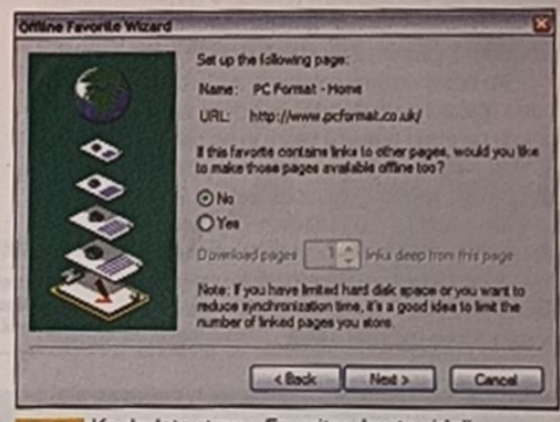
04 Če želite popolnoma spremeniti privzet izgled *Internet Explorerja*, si oglejte zelo dober program *WindowBlinds* (www.windowblinds.net). S tem programom lahko spremenite tudi izgled Windows.



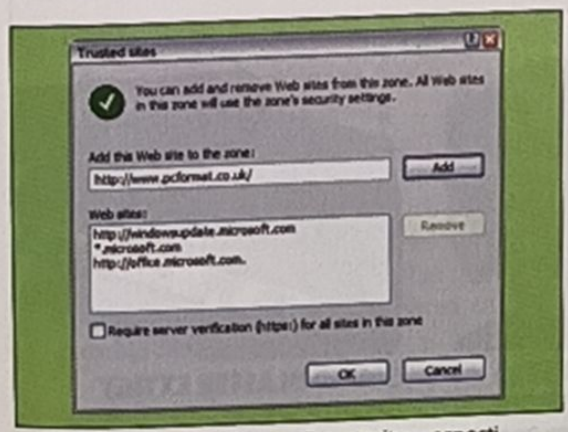
04 Miškin kazalec postavite na sliko in z orodjarno Image jo boste lahko shranili, natisnili ali poslali po elektronski pošti, lahko pa preiščete tudi mapo **My Pictures**. Če je slika prevelika, bo *IE6* spremenil velikost – s klikom na **Resize** boste vzpostavili izvirno velikost.



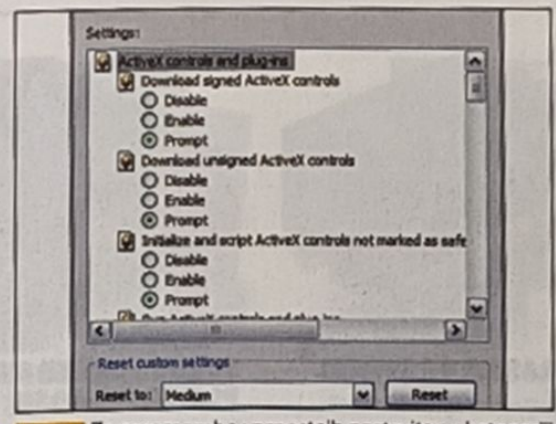
05 Med orodjarne v *IE6* spada Media Bar, ki omogoča hiter dostop do medijskih datotek v Windows. Vključuje tudi Windows Media Player (na dnu traku), s katerim lahko poslušate online glasbo, ne da bi morali preklopiti v drugo okno ali program.



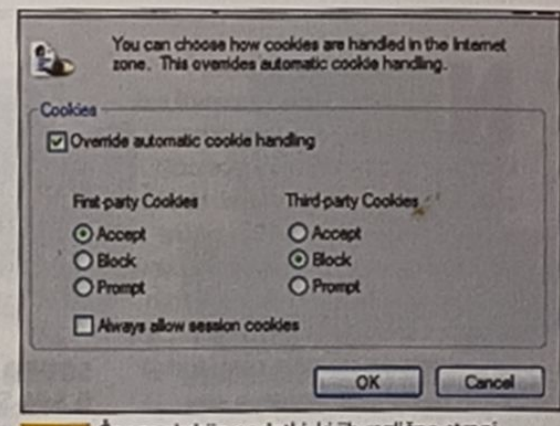
06 Ko dodate stran v Favorites, boste videli okvirček z imenom **Make Available offline**. Če označite okvirček in kliknete na **Customise**, lahko *Internet Explorer* samodejno išče posodobitve in jih shrani na trdi disk.



10 Če ugotovite, da zaradi nastavitev varnosti nekatere strani ne delujejo pravilno, jih lahko dodate v kategorijo Trusted Sites v **Tools -> Internet Options -> Security**, nato pa stranem na seznamu določite nižjo varnostno kategorijo.



11 Za spremembo varnostnih nastavitev v kategoriji Trusted Sites, kliknite na **Tools -> Internet Options -> Security**, nato pa na vrsto strani, ki jih želite spremeniti. S klikom na **Custom** lahko preprečite ali omogočite kontrolnike ActiveX ter drugo potencialno nevarno vsebino.



12 Če vas skrbijo podatki, ki jih različne strani zbirajo o vas, potem lahko preprečite uvoz »piškotkov« (cookies). *IE6* samodejno blokira piškotke in če kliknete na **Tools -> Internet Options -> Privacy -> Advanced**, lahko spremenite privzete nastavitve.

Obkrožite se z zvokom

Zvočniki in kartice Če vaš PC ne podpira prostorskega zvoka, potem zamujate fantastično izkušnjo, ki jo ponujajo sodobni filmi DVD in igre.

Izdelovalci PC-jev si obupno prizadevajo znižati stroške, vendar pa so nekatere stvari nedotakljive: noben bralec naše revije, ki se ceni, ne bo kupil penzionističnega procesorja ali geriatrične grafične kartice. Vendar pa mnogi veselo kupujejo računalnike z zvokom, ki je na ravni dveh pločevink, povezanih z vrvico.

Še pred desetimi leti bi bili ceneni plastični zvočniki čisto OK, vendar pa zmorejo današnje zvočne kartice reproducirati veliko več od nerazpoznavnega piskanja. Sisterni s prostorskim zvokom poživijo tudi najbolj dolgočasne igre, vrhunski naslovi v slogu *Deus Ex* pa so še bolj posebni. Napredovala je tudi tehnologija zvočnikov, saj že majhne škatlice reproducirajo izredno lep zvok neverjetne jakosti – kar je idealno za uživanje v DVD filmih, vsekakor pa tudi za nagajanje sosedom z glasnim gangsta raporn.

Ko boste doživeli prostorski zvok, se vam bodo običajni zvočniki zdeli, kot da bi vam nekdo na glavo povezniI vedro in po njem udrihal s kijem – ker pa kartice s prostorskim zvokom stanejo le za odtenek več kot 9 tisočakov, vam takšnih slišnih žalitev res ni več potrebno prenašati. Zato se nam pridružite na popotovanju, na katerem bomo odkrili kaj potrebujete, kako potrebno povežete in kako boste zadeve izkoristili. **PCF**

>> OZVOČENA SOBA

Sicer lahko imate opremo, a če ne veste kako jo razpostaviti, ne bo od učinka nič.

>> KATERA ZVOČNA KARTICA?

Nima smisla vlagati denarja v vrhunske zvočnike, če imate trhlo zvočno kartico.

Namesto vaših neverjetnih zvočnikov bi lahko namestili tudi pločevinke, če vaša zvočna kartica še nikoli ni slišala za prostorski zvok. Na srečo večina sodobnih kartic to obvlada. Medtem ko so drage zvočne kartice idealne za vrhunski domači kino, pa lahko tudi cenejše kartice poskrbijo za več kot spodoben zvok. Creative Labs (**www.europe.creative.com**) ponuja rešitev za vsako denarnico.

SOUND BLASTER 4.1 DIGITAL 9.500 SIT

Če imate tanjšo denarnico, je Sound Blaster 4.1 idealna izbira. Podpira zvočni sistem 4.1, zato je odlična za glasbo in igre – čeprav pomanjkanje petega kanala za dialog pomeni, da je filmofili ne bodo ljubili.

SOUND BLASTER AUDIGY PLAYER 21.500 SIT

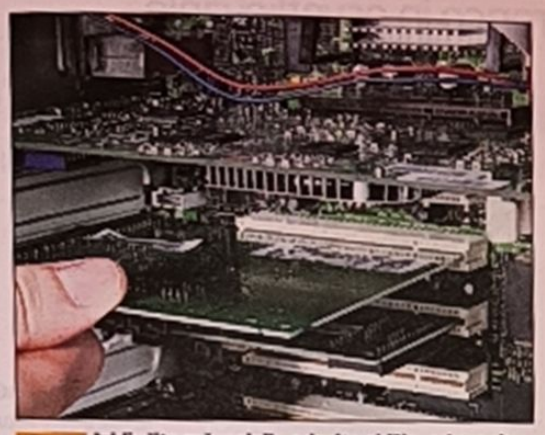
Karkoli postavimo pred Audigy, bo vedno brez težav prešel vse ovire. Če ga povežete s sistemom 5.1, bo predvajal kristalno čist prostorski zvok s čudovitimi učinki in centralnim kanalom za dialog.

SOUND BLASTER EXTIGY 86.000 SIT

Vse do pred kratkim lastniki prenosnikov niso bili vabljeni na zabavo s prostorskim zvokom in so se morali zadovoljiti s plehkim stereo zvokom. Extigy vse to spremeni: s prenosnikom ga povežite preko vrat USB in že boste uživali v popolnem zvoku 5.1.

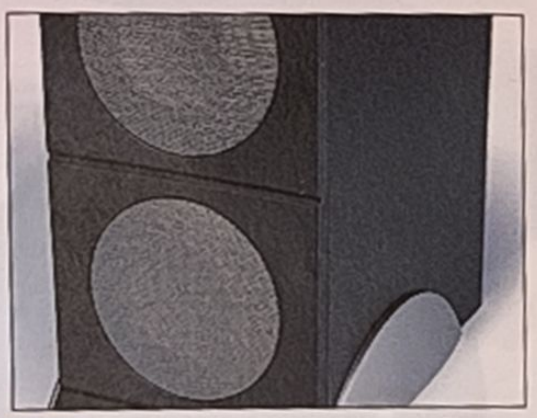
>> ČAS JE ZA NORO DOBER ZVOK

Opremo ste znosili v sobo, sedaj pa je čas za tehnikalije ...

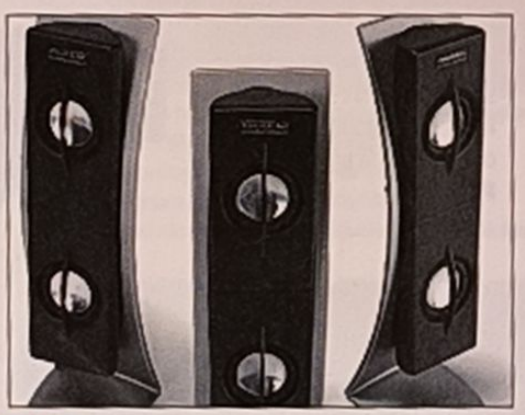


01 Izključite računalnik, odprite ohišje, odstranite staro kartico in vstavite novo. Vključite PC in ko se Windows zaženejo, bi morala zaznati nov kos strojne opreme. CD z gonilniki imejte pri roki.

02 Pri sistemu s štirimi zvočniki je pomembno le, da sprednje zvočnike povežete na prvi izhod, zadnje pa na drugega; pri polnem prostorskem sistemu pa je običajno priložen pretvornik, katerega priključite na oba izhoda.



03 Nizkotonca nikar ne postavite v premajhen prostor ali preblizu zidu: rezultat je zelo odmevajoč in nejasen zvok. Če ima nizkotonec tudi ojačevalec – večina ga ima – morajo biti odprtine za ventilacijo neovirane.



04 Kot pove že ime, mora biti center postavljen na sredino, levi in desni zvočnik pa enakomerno oddaljena. Zadnja satelita naj bosta nekoliko za vami; poigravajte se s postavitvijo, dokler vas zvok popolnoma ne ovije.

IGRAJMO SE

ČAS JE ZA IGRE!

Od srhljivih zvočnih učinkov do tla tresočih eksplozij – prostorski zvok poskrbi, da se v igre popolnoma vživite.

THIEF: THE DARK PROJECT

Thief je sicer že star, vendar ima še vedno vrhunski zvok. Od atmosferičnih učinkov do zvoka sovragov, ki se plazijo za vašim hrbtom – prostorski zvok je res klasa.

DEUS EX

Kot da v *Deus Ex* že ne bi bilo dovolj vzdušja, za res popolno stapljanje z igro poskrbi prostorski zvok. *Deus Ex 2* bo z ultra-realističnimi zvočnimi učinki šel še korak naprej.

QUAKE III ARENA

Prostorski zvok ni le za nežne podrobnosti; tudi veliki kalibri znajo biti bolj zabavni. Vse igre s pogonom *Quake* imajo odličen prostorski zvok; *Doom III* pa naj bi vse skupaj ponesel še na višjo raven.

OPERATION FLASHPOINT

Če želite realizem, poslušajte učinke in odmeve v *Operation Flashpoint* – so tako natančni, da ne boste slišali strela, dokler vas krogla ne zadene – le-ta namreč potuje hitreje od zvoka.

>> KATERI ZVOČNIKI?

Kaj pomenijo vsa ta števila?

Obstajajo trije sistemi zvočnikov: 2.1, 4.1 in 5.1. Prva številka predstavlja število zvočnikov, .1 pa pomeni, da dobite nizkotonec – torej ima sistem 2.1 dva zvočnika in nizkotonca, 5.1 pa pet zvočnikov (eden je center za dialog) z nizkotoncem. Tile sistemi počnejo različne stvari, vendar vsi poskrbijo za kakovosten zvok.

CREATIVE SOUNDWORKS DIGITAL 18.500 SIT

SoundWorks Digital so sistem 2.1: dva zvočnika in nizkotonec. Sicer ne doživite izkušnje popolnega prostorskega zvoka, zvočne kartice pa lahko ustvarijo psevdo-prostorski učinek, zaradi katerih igre zvenijo bolj verjetno.

LOGITECH Z-560 61.000 SIT

Ta sistem 4.1 je sestavljen iz štirih zvočnikov in ogromnega nizkotonca. Izostanek centra pomeni, da dialog v filmih ni tako jasen, a kar Z-560 primanjkuje v podrobnostih, nadomestijo z glasnostjo – kar 400 W. Ta sistem je idealen za igralce.

VIDEOLOGIC DIGITHEATRE DTS 150.000 SIT

To je dobesedno "sistem zvočnikov za bogove". Mogočen nizkotonec in namenski center zagotavljajo, da je zvok v filmih kot se šika. Povežite jih s predvajalnikom DVD in dobili boste božanski domač kino.

Programiranje z OpenGL

V zadnjem delu vodiča bomo odkrili nebesne škatle, transparenco in osvetljevanje.

DEL 123

Potem ko smo se v prvem delu vodiča spogledovali z zgodnjo žičnato grafiko in se v drugem brez sramu igrali s čustvi teksturiranih poligonov, bomo ta mesec zaključili z barvitim in razburljivim raziskovanjem 3D igralnih tehnik. In potem si bomo morda vzeli čas za pijačo.

Se spomnite, ko ste igrali *Half-Life* in prvič priblodili iz klavstrofobičnih hodnikov v prostrano pokrajino? To so bile nebesne škatle in to je prva stvar, ki jo bomo obdelali ta mesec. Za našo nebeško škatlo smo teksture izdelali s pomočjo *World Builderja*, vendar kaj takega zmorejo tudi brezplačni generatorji navideznih pokrajin.

Opazili boste tudi, da ta mesec naša vrteča se kocka izgleda precej lepše. To smo dosegli z uporabo različnih ukazov glColor za vsak vertex poligona, OpenGL pa samodejno preliva barve.

Soj luči

Osvetljevanje, ki smo ga preizkusili prejšnji mesec, sicer da od sebe lepe rezultate, vendar gre za procesorsko zahtevno opravilo in več kot je virov luči, za težavnejši proces gre. 3D strelske igre podpirajo veliko hitrejšo različico: svetlobne slike (lightmap). Kot nakazuje že ime, gre za slike, ki predstavljajo distribucijo svetlobe preko ploske površine. Če jo z uporabo tehnike multiteksturiranja mapirate na teksturirane poligone na vaši sceni, osvetli ali potemni teksture glede na to, kam padajo svetlejši ali temnejši deli slike.

Multiteksturiranje ni vgrajeno v OpenGL, temveč gre za razširitev. OpenGL je bil ustvarjen kot odprt standard, tako da so lahko drugi razvijalci zanj ustvarili vse vrste dodatkov. To, česar se učimo sedaj, razvijalci iger tako pogosto uporabljajo, da se zagotovo nahaja na vašem sistemu.

Popolna razširljivost

Vendar pa je razširljivost le eden od razlogov da je OpenGL tako priljubljen. Drugi, za katerega upamo da ste ga že zapopadli, pa je ta, da ga je glede na njegove zmogljivosti res preprosto uporabljati. Morda menite, da smo v našem vodiču odprli več novih vprašanj, kot priskrbeli odgovorov – in prav imate, kajti izčrpen vodič po grafični knjižnici, ki je tako mogočna kot OpenGL, bi celo leto zapolnjeval strani PC Formata. Vendar upamo, da so se vam vsaj začele cediti sline.

In kaj sedaj? OpenGL ima velikansko zbirko spletnih strani s podporo, najboljše med njimi najdete v stolpcu na desni strani. Zato se kar veselo zatopite v branje in obilice uspeha pri programiranju.

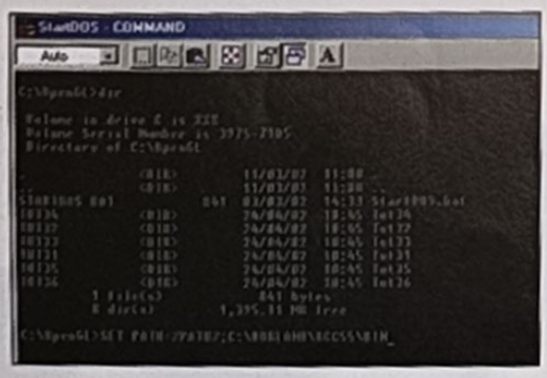
PCF

Napadite OpenGL in morda boste ustvarili kaj podobnega *Medal of Honor*.

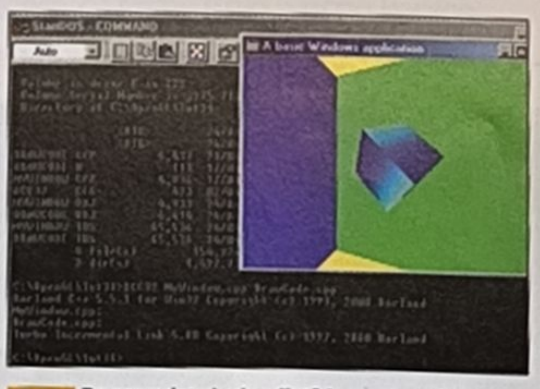
>> OpenGL je bil ustvarjen kot odprt standard, zato je tudi tako priljubljen.

>> UPORABA PREVAJALNIKA. SPET.

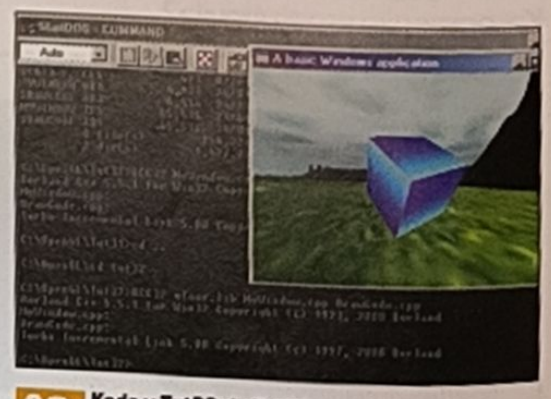
Hitra osvežitev vaših kodirnih spretnosti.



01 Koda za vsak korak tokratnega vodiča se nahaja na naši spletni strani (pod rubriko Preberite online) in sicer v datoteki **OpenGL** in zbirki podmap z imeni **Tut31, Tut32** in tako naprej. Uporabniki Windows 95/98/ME: za zagon DOS seanse poženite datoteko **StartDOS**. Uporabniki Windows XP: ročno poženite DOS seanso in vpišite **SET PATH=%PATH%; c:\borland\bcc55\bin** – tako DOS-u dopoveste, kje najde prevajalnik.



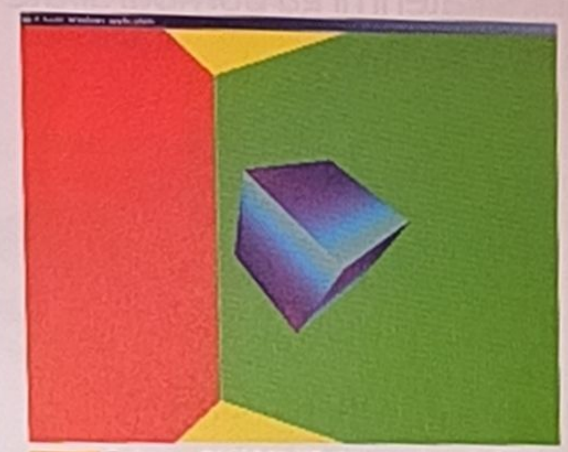
02 Da prevedete kodo v **Tut31**, se odpravite v mapo in vnesite **BCC32 mywindow.cpp drawcode.cpp**. Tako boste ustvarili izvajalno datoteko **MyWindow.exe**. Konfiguracijska datoteka **BCC32.CFG** računalniku servira parametre, ki bi jih drugače morali vtipkati sami. Prevajalniku povedo, kje najde potrebno kodo da ustvari okenski program, obenem pa prepreči izpis kopice nadležnih sporočil.



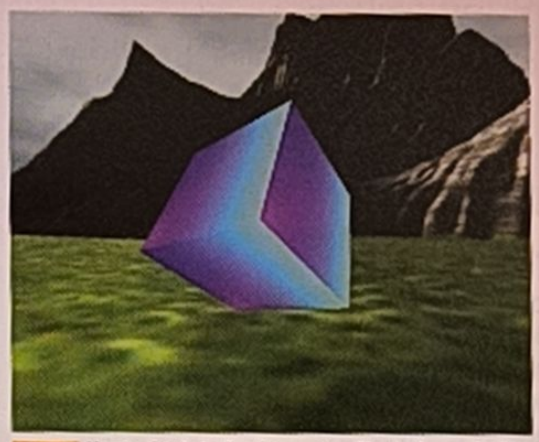
03 Koda v **Tut32** do **Tut36** mora biti prevedena malce drugače. Vsi primeri uporabljajo teksturno mapiranje in za nalaganje potrebnih slik **BMP** za teksture potrebujemo funkcijo v knjižnici **GLAux** – zbirko že prevedenih orodij in dodatkov za OpenGL. Knjižico smo že vključili v izvorno kodo, vendar jo morate med prevajanjem eksplicitno povezati. Uporabite **BCC32 glaux.lib mywindow.cpp drawcode.cpp**.

>> PROSOJNOST V NEBEŠKI ŠKATLI

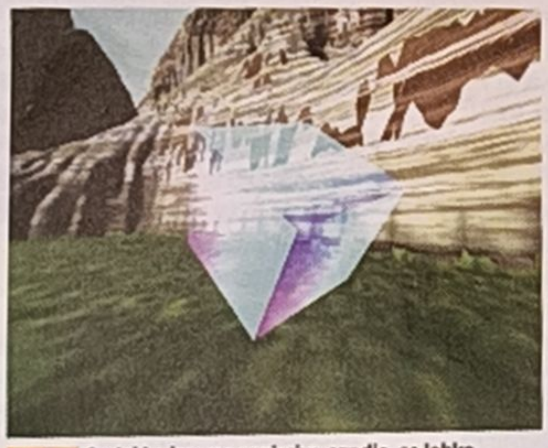
Tri ubijalske tehnike, šest preprostih korakov. Pozor, prosim!



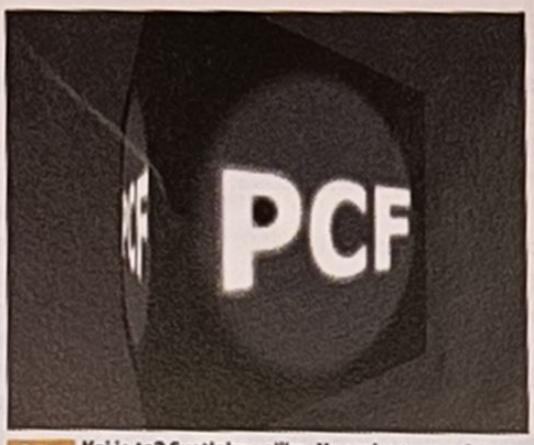
01 Z ukazom BCC32 MyWindow.cpp DrawCode.cpp iz kode v Tut31 ustvarite preprosto sceno. Brez tekstur vidite, da je nebeška škatla le velika vrteča se škatla.



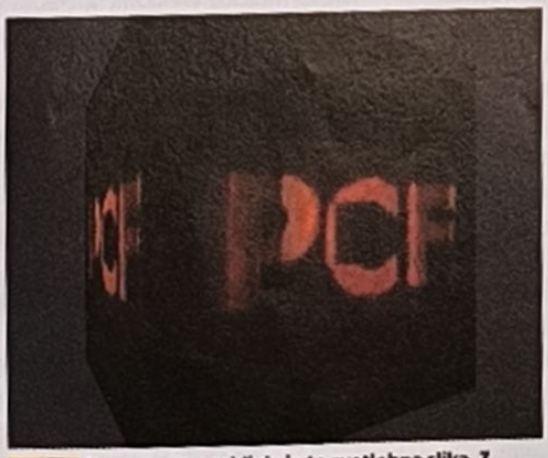
02 Hopla. S teksturiranjem notranjih ploskev nebeške škatle s slikami iz vnaprej izrisanega panoramskega pogleda lahko ustvarimo oddaljena obzorja. Z ukazom BCC32 glaux.lib MyWindow.cpp DrawCode.cpp med prevajanjem vključite knjižnico GLAux.



03 Sedaj ko imamo zanimivo ozadje, se lahko igramo s prosojnostjo. Oglejte si DrawCode.cpp v Tut33 in videli boste, da sta potrebni le dve vrstici kode.



04 Kaj je to? Svetlobna slika. Uporaba tega zahteva multiteksturirno razširitev OpenGL: postavitve razširitev OpenGL se naučite iz kode v Tut34.



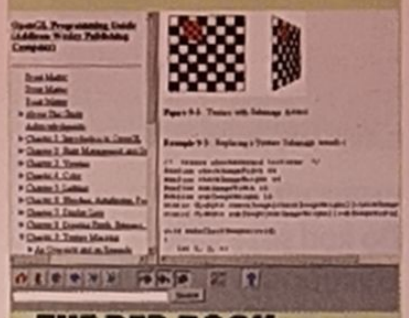
05 No, smo vam rekli da je to svetlobna slika. Z multiteksturiranjem – nanosom dveh tekstur na enak poligon – smo jo združili z običajno teksturo lesa in ustvarili osvetljeno površino.

06 Ena od lepših zmogljivosti sodobnih 3D strelskih iger je v praksi pravzaprav preprosta: svetlobno sliko v vsakem kadru nekoliko zamaknite, jo ponovno združite z običajnimi teksturami in pazite - že imate dinamično osvetljevanje.

NA SPLETU

OPENGL NA INTERNETU

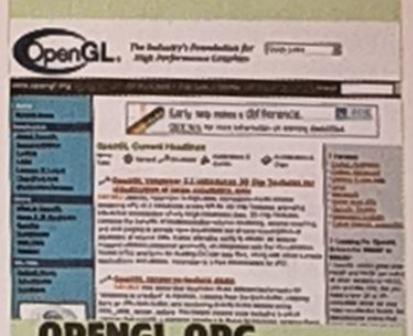
Na spletu najdete kopico OpenGL materiala. Pričnite tukaj ...



THE RED BOOK

http://ask.ii.uib.no/ebt-bin/nph-dweb/dynaweb/SGI_Developer/OpenGL_PG/

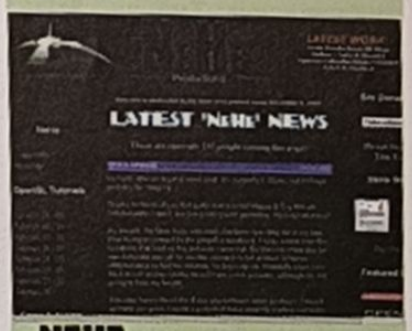
Želite enciklopedični vodič po OpenGL, pa si ga ne morete privoščiti? Imate srečo: na tem naslovu najdete popoln in brezplačen vodič. Izdelani primeri, diagrami in kopica besed.



OPENGL.ORG

www.opengl.org

To je ultimativna spletna stran za OpenGL, ki je posodobljena večkrat dnevno. Vsak dogodek v univerzumu OpenGL se pribeleži sem, od znanstvenih razprav, do ohranjevalnikov zaslona. Kopica vitalnih povezav za OpenGL.



NEHE

http://nehe.gamedev.net

Pravi naslov za dobre programske projekte v OpenGL, najbolj pa slovijo po odlični zbirki vodičev, ki vas popeljejo od osnov do bolj zapletenih kodirnih rutin.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 **Kateri od naštetih protokolov podpira obojestransko avtentifikacijo?**
a) SPAP
b) EAP
c) MS-KAKECv2

2 **Kateri protokol se uporablja za avtentifikacijo uporabnikov XP Pro v domeni Win 2000?**
a) EAP
b) Kerberos
c) NTLM

3 **Katera komponenta IPSec izvaja upravljanje s filtriranjem paketa?**
a) Gonilnik IPSec
b) Key Protection
c) Internet Key Protection

4 **Kaj morate vtipkati v ukazno vrstico za zagon Task Managerja v XP?**
a) task.exe
b) taskman.exe
c) taskmgr.exe

5 **Kateri jeziček v Task Managerju je prikazan če imate v Win XP vključen Fast User Switching?**
a) Users
b) Networking
c) Processes

Odgovori na strani 104.

Poiščite nasvete!

Boštjan Uršič je izbrskal nekaj vprašanj, s katerimi ga bombardirate na ursic@videotop.si, ter prijazno ponuja odgovore.

Omrežja

En priključek, dva računalnika

Tanek proračun v našem gospodinjstvu mi je doslej onemogočal nakup drugega računalnika (saj veste, da se življenje neprestano draži), vse dokler mi sodelavec do pred kratkim ni podaril svojega odsluženega PC-ja. Spraskal sem še dovolj denarja, da sem oba računalnika povezal v omrežje LAN, a ker imam le en priključek za kabelski internet, me zanima, kako bi si ga lahko delila oba računalnika. Samo nikar mi ne svetujte, naj si dokupim še eno omrežje, ker tega naš proračun res ne bi zmogel. Aja, uporabljam Windows XP Professional Edition.

Vlado, elektronska pošta

Dragi Vlado, sami še predobro verno, kako se stvari dandanes dražijo, kajti tudi v našem uredništvu nismo popolnoma odrezani od resničnega življenja. So pa zato fantje v belih plaščih, ki jih za vsakdanji obstoj ne skrbi pretirano, že pred časom ugotovili, kako bi olajšali življenje navadnim smrtnikom in vso stvar poimenovali Internet Connection Sharing (ICS), o katerem smo že pisali, vendar podrobnejša obrazložitev vsekakor ne škodi.

ICS je že vgrajena funkcija v Windows XP, za njegovo uporabo na dveh računalnikih pa mora biti ena mrežna kartica konfigurirana tako, da omogoča povezovanje v lokalna omrežja, druga pa mora imeti dostop do interneta. Sedaj morate na gostiteljskem računalniku omogočiti deljenje interneta, za kar potrebujete administratorski dostop: kliknite na **Start -> Control Panel -> Network and Internet Connections**. Z desnim gumbom miške kliknite na povezavo, s katero dostopate do interneta in izberite **Properties**. Kliknite na jeziček **Advanced**. Pod postavko **Internet Connection Sharing** obkljukajte **Allow other network users to connect through this computer's Internet connection**. Ko boste kliknili na **OK**, se bo prikazalo sporočilo "When Internet Connection Sharing is enabled, your LAN adapter will be set to use IP address 192.168.0.1. Your computer may lose connectivity with other computers on your network. If these other computers have static IP addresses, you should set them to obtain their IP addresses automatically. Are you sure you want to enable Internet Connection Sharing?" Windows vam sporočajo, da bodo IP omrežne kartice na gostiteljskem računalniku nastavili na 192.168.0.1 in da lahko pride do težav pri povezovanju v lokalnem omrežju v kolikor so računalniki konfigurirani na statične IP naslove. Potrdite s klikom na **Yes**.

Sedaj ko smo pravilno nastavili gostitelja, je čas da se pozabavamo še z odjemalcem: tudi na ta računalnik se morate prijaviti z administratorskim dostopom in se po enakem postopku kot na gostiteljskem računalniku prebiti do razdelka **Network Connections**. Z desnim gumbom miške kliknite na **Local Area Connections** in izberite **Properties**. Pod jezičkom **General** boste našli seznam **This connection uses the following items**, kjer izberite **Internet Protocol (TCP/IP)** in izberite **Properties**. V naslednjem dialogu izberite **Obtain an IP address automatically** in kliknite na **OK**, lahko pa se odločite tudi za izbiro statičnega IP naslova, le da morate potem nastaviti prehod (gateway) z IP-jem gostiteljskega računalnika (192.168.0.1). Sedaj morate v **Control Panel** izbrati postavko **Internet Options**. V naslednjem dialogu izberite jeziček **Connections** in kliknite na gumb **Setup**. Prikazal se bo čarovnik za izdelavo bližnjice za povezavo z internetom, v katerem izberite postavke **Connecto to the Internet -> Set my connection manually -> Connect using a broadband connection that is always on -> Finish**.

Ko se boste zagnali *Internet Explorer*, se bo odjemalec preko gostiteljskega računalnika povezal z internetom. Seveda lahko oba računalnika naenkrat uporabljata povezavo z internetom.

Sistemi

VIA + GF4 = težave?

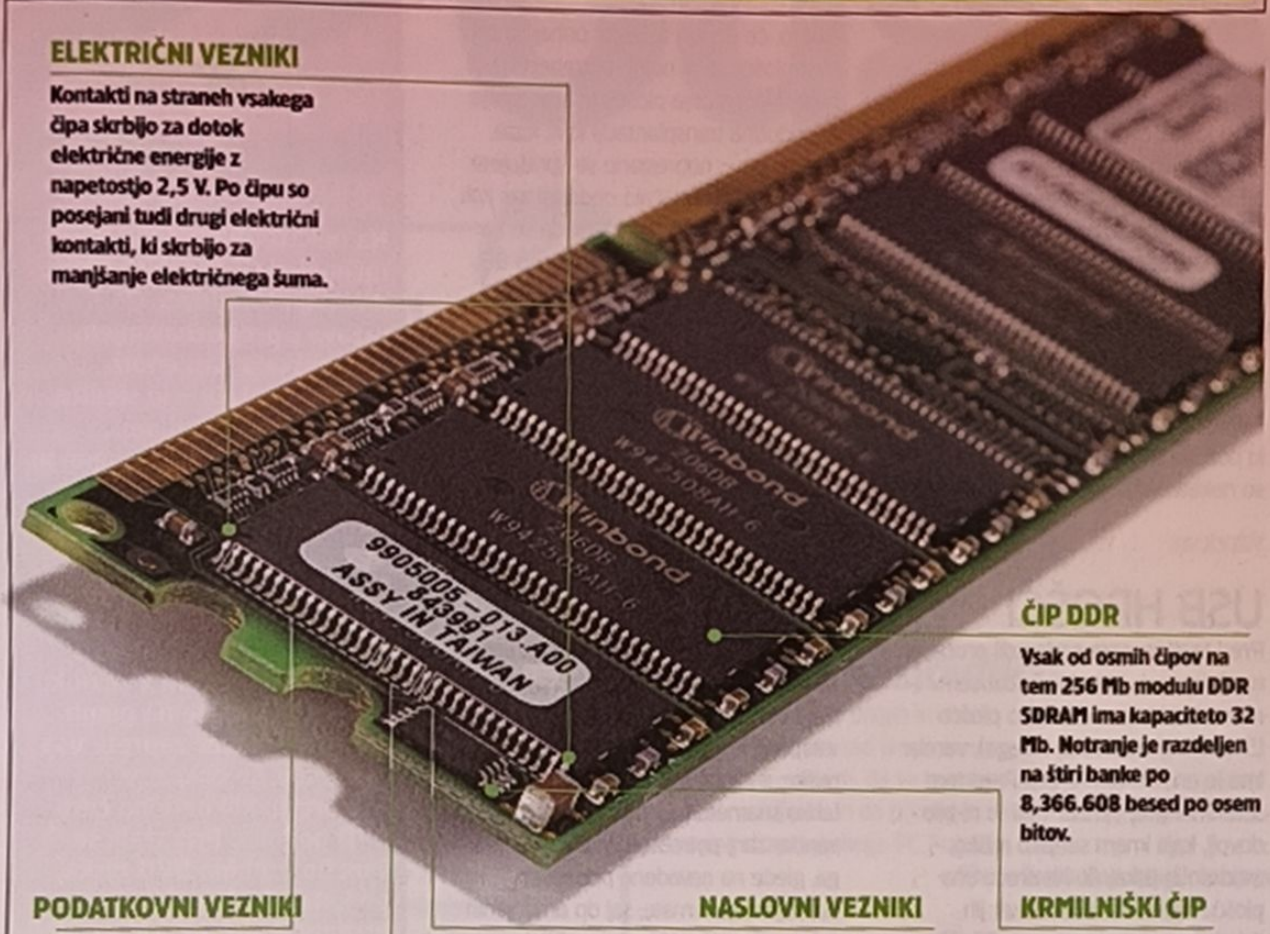
Prvič v življenju sem se odločil sestaviti računalnik in že sem naletel na težave. Imam osnovno ploščo Epox 8K3A+, Athlon XP 2000+, 768 Mb RAM, zvočno kartico Audigy Player in grafično kartico Leadtek WinFast GeForce4 Ti 4200. Okna in gonilnike za strojno opremo sem namestil brez težav, slednje pa nastopijo, ko namestim gonilnike za grafično kartico. Windows tedaj javijo zaščitno napako in se razen v varnem načinu nočejo zagnati. Poskusil sem s ponovno namestitvijo Windows in gonilnikov, vendar nič ne pomaga. Poskusil sem tudi že kopico nastavitev v BIOS-u, vendar brez rezultatov, tako da sem že popolnoma obupan.

Gregor Petrovčič, elektronska pošta

Škoda, da niste podrobneje napisali, katero različico Windows uporabljate, saj bi bila potem identifikacija napake veliko lažja. No, pa gremo kar lepo po vrsti in pričnimo z nastavitvami BIOS-a: izključite **Video RAM shadowing** in **AGP palette snoop**, **Paging mode** spremenite s 4x na 2x oziroma na Auto, **AGP Speed** pa lahko kar pustite na 4x, kajti GeForce4 je s tem 100 % združljiva kartica. Na nekaterih ploščah sicer povzroča težave vključena nastavitev AGP FastWrites, zato jo po možnosti izključite. Sedaj v Varnem zagonu v Oknih namestite najnovejše gonilnike Via 4-in-1 (**www.viaarena.com**), ki poleg ostalih gonilnikov za integrirano opremo na vaši osnovni plošči vsebuje tudi gonilnike za vodilo AGP – ne zamenjujte tega z gonilniki za grafično

>>RAM

Kako 2.147,483.648 ničel in enic stlačite v eno majhno vezje?



kartico, katere morate tudi posodobiti s strani www.nvidia.com.

Sedaj pa se vrnimo k tistem, kar sem zapisal o Windows. V celotni konfiguraciji je "moteč" element količina pomnilnika. 768 Mb sicer Windows XP ne povzroča nobenih težav, zato pa pride do napak pri preteklih inkarnacijah Win 9x. Ker sem o tem pisal v prejšnji številki naše revije, vam priporočam, da si jo ogledate.

Sistemi

Oh, ko bi res imel dva zaslona ...

Sem eden izmed tistih nesrečnežev, ki imajo mlajšega brata, ki je navdušen nad računalniškimi igrami. Seveda to pomeni, da moram občasno ponovno namestiti Windows, ki jih mali predrznež redno sesuva. Ob najnovejši namestitvi pa se mi je pričela dogajati čudna zadeva: Windows mi ob vsakem zagonu zaznavajo še dodaten zaslon, pa čeprav ga seveda nimam. Zaslon sem kot vedno namestil z uradnimi gonilniki proizvajalca, vendar teh težav prej nisem imel.

Rajko Dolničar, Maribor

Ah, če bi Microsoftovi Windows delovali stoodstotno zanesljivo, potem tipčki ne bi zaslužili s tehnično pomočjo in tudi rubrika Vprašajte Boštjana bi bila le še senca same sebe (ej, Nikola, kako to, da smo šele sedaj, ko sem shujšal za 30 kg rubriko razširili na 3 strani?). Vaša "težava" je na srečo bolj nadležne narave, odpravite pa jo lahko na več načinov.

Če so Okna zadovoljna s tem, da zaslon pustite pri miru in ga ob naslednjem zagonu ne zaznajo, lahko vse skupaj pustite kar lepo pri miru. V kolikor je dodatna postavka res tako nadležna, z desnim gumbom miške kliknite na **Moj računalnik** in izberite **Lastnosti**. Pojdite v jeziček **Upravitelj naprav**, poiščite neželen zaslon, ga izberite in kliknite na gumb **Lastnosti**. V jezičku **Splošno** obkljukajte možnost **Onemogoči v tem profilu strojne opreme**.

Če pa Windows še kar naprej zaznavajo zaslon, lahko to rešite takole, da ponovite vse zgoraj navedene korake, le da zbrišete kljukico pri postavki **Obstaja v vseh profilih strojne opreme**.

Omrežja

Neposredna kabelska povezava

Z očetom zelo rada prebirava vašo revijo, čeprav še nisva najbolj zapopadla brezžičnih in drugih vrst omrežij LAN. Ker imava računalnika kar skupaj v sobi, sva si v Windows 98 omislila neposredno kabelsko povezavo. Vendar pa imava težavo: računalnika se med seboj sicer vidita, vendar ne moreva prenašati datotek. Kaj naj storiva?

Peter in Marko Podbregar, Škofljica

Neposredna kabelska povezava je bila priljubljena pred približno 10 leti, ko si

FAQ

Inženiring uporabnosti

Zveni še kot eden od tistih strokovnih izrazov.
Seveda. Uporabnost predstavlja preprostost uporabe, inženiring uporabnosti pa je disciplina izgradnje stvari, da jih je res preprosto uporabljati. Gre za termin, ki je ekskluzivno povezan z računalniki in programsko opremo.

Zakaj?
Verjetno zato, ker je izdelati računalnik, ki bo preprost za uporabo, prava znanost.

Zakaj menite, da je računalnik tako težko uporabljati?
To je vprašanje za milijon dolarjev v disciplini, o kateri govorimo, poleg tega pa obstaja kopica literature, ki to dejstvo prikriva. Pravi problem leži v tem, da obstajata dve vrsti ljudi. 1. Bedaki, ki uporabljajo računalnik in 2. Inženirji, ki jih izdelujejo in sovražijo bedake.

In kako lahko pri tem pomaga inženiring uporabnosti?
Tako, da ustvari tretji razred ljudi: inženirja uporabnosti, ki ve, kako sestaviti računalnik, vendar obenem ne sovraži bedakov. Te ljudi postavijo na delovna mesta, kjer pretepajo inženirje, da ti pričnejo bedake skorajda ljubiti.

Kje lahko izvem več o tej zanimivi temi?
Najbolje je da pričnete s knjigo Xristine Faulkner, *Usability Engineering*, ki jo lahko kupite preko interneta.

Zakaj priporočate to knjigo?
Na 154. strani je citat, vzet iz 87. številke angleškega *PC Formata*. Čeprav ne omenja ne uporabnosti, ne inženiringa, pa besedilo knjigi doda določen pridih strokovnosti.

Ah, torej laska vašemu egu?
Ah, vendar nikar ne pozabite, tudi vi prebirate *PCF*, zato laska tudi vašemu egu.

Petekobpetih

Preizkušamo linije za tehnično pomoč.

Microsoft informacije in tehnična pomoč (01) 5853 449
Strošek Telefonski impulz
Dolžina klica 10 min

Najprej je dve minuti trajalo vpisovanje podatkov in kode našega operacijskega sistema, za tem pa je sledila vezava do strokovne osebe. Za prvi problem so nam navedli popravek, ki je dostopen brezplačno na Microsoftovi strani. Pri drugem vprašanju je najprej sledil posvet z drugo (morda bolj usposobljeno) osebo, nato pa je sledil pogovor na temo o možnosti krivde drugih aplikacij. Ko smo ugotovili, da to ni res, so nam odgovor obljubili preko e-pošte. Zahvalili smo se, naslednji dan pa prejeli še enkrat odgovor na prvo vprašanje, tokrat v angleškem jeziku, medtem ko se je drugi odgovor nepovratno izgubil v njihovem centru za pomoč.

Rešeni problem delno
Prijaznost ★★★★★
Učinkovitost ★★★★★
Tehnično znanje ★★★★★
Skupaj ★★★★★

nismo mogli privoščiti (tedaj še) peklensko dragih mrežnih kartic in smo igre preigravali kar preko kabla. Dandanes je preprosto omrežje UTP že tako poceni, da si ga lahko privošči vsak, kajti strošek ne presega dobrih 5 tisočakov. A če se že obešate na kabel, potem naj vam bo. Najprej se prepričajte, da imate na obeh računalnikih naložen NETBIOS/NetBEUI (desni klik na **Omrežna sosesčina -> Lastnosti**). Prepričajte se tudi, da sta paralelni vrati v BIOS-u na obeh računalnikih nastavljeni enako: ECP in ECP, EPP in EPP in tako naprej. Če sta nastavitvi različni, potem vsa stvar ne bo delovala. Na koncu pa preverite, ali imate kabel, ki podpira dvosmerno komunikacijo, saj so nekateri starejši kabli le enosmerni.

Windows

USB HROŠČI

Pred kratkim sem nadgradil procesor na Celeron 1 GHz. Na žalost sem moral kupiti novo osnovno ploščo (Supermicro ali nekaj takega), vendar ima le ena serijska vrata. Pred tem sem imel dve, vendar tudi to ni bilo dovolj, kajti imam serijsko miško, modem in tiskalnik. Na srečo ima plošča tudi vrata USB in ker jih tiskalnik podpira, sem ga priključil nanje in kupil še USB miško. Vendar pa se mi sedaj dogajajo čudne stvari: če med tiskanjem premikam miško, tiskalnik na papir pljuva neke čudne kode in če računalnik postavim v "sleep mode", se več ne vrne v normalno delovanje če ga ponovno ne zaženem. To se mi pri stari plošči ni dogajalo.

David Sobočan, Maribor

Dobro, če do teh težav ni prihajalo pri stari plošči, še ni nujno potrebno kriviti nove. Nadgradnja plošče in procesorja je podobna transplantaciji krvi, kože, kosti in las – neprestano se sprašujete, ali se je sploh splačalo obdržati kar koli izvirnega. Predvidevam tudi, da še kar naprej poganjate izvirne Windows 98, kar je zelo slabo, saj se v tej različici nahaja nekaj šokantnih hroščev, ki zadevajo komunikacijo z vrati USB.

Še posebej če naenkrat uporabljate hitre naprave (kot so tiskalniki) in počasne (miške), bo redno prihajalo do težav. Kar pa zadeva težave v načinu "sleep", bi lahko tudi to prisodili USB hrošču v Windows 98, ki sesuje PC, če med vstopom v "sleep" premaknete miško.

Torej ste z eno samo nadgradnjo zbudili dva hrošča. Zadevi se najlažje izognete tako, da med tiskanjem in vstopom v način "sleep" ne premikate miške, z Microsoftove spletne strani pa lahko snamete tudi popravek za USB, vendar zanj potrebuje Win 98 SE, ki ga, glede na navedene podatke, najverjetneje nimate, saj do omenjenih težav prihaja le pri izvirni različici Windows 98. V vsakem primeru pa težave z vstopom v način "sleep" v Win 98 ne boste rešili, zato vam priporočam nadgradnjo na Windows XP.

POMEMBNO OBVESTILO
DVD IZDAJA IN WINDOWS XP

Na nekaterih konfiguracijah računalnikov se lahko zgodi, da imajo Windows XP težave s prepoznavanjem DVD diska v vaši enoti. Rešitev obstaja – le sledite naslednjim navodilom. Vstavite DVD disk v pogon in nato z desnim gumbom miške kliknete na črko pogona v Explorerju. Izberite Properties. Nato v zavihku Hardware označite DVD in še enkrat kliknete Properties. Za tem v zavihku Volumes kliknete na gumb Populate, nakar zaprete vsa ta okna in še enkrat v Explorerju kliknete na črko DVD pogona. Prikazala se vam bo vsebina DVD diska, po kateri lahko potem brskate in deluje vse, razen autoruna.

Na CD-ju in DVD-ju najdete program, ki odpravi to napako – prvič boste seveda morali storiti, kar je opisano zgoraj, da sploh pridete do njega.

Odgovori: 1. c, 2. b, 3. a, 4. b, 5. c

>> Odgovori

Pisma / E-mail

pisma@pcformatslo.net

PISMO MESECA

RE: Zaupajte življenje Microsoftu

Modri zaslon smrti

Da bi zaupal svoje življenje Microsoftu? Podjetju, katerega direktor "na pomembnejše sestanke pride s kijem za baseball, med govorjenjem pa z le-tem udarja ob drugo roko"? Kakor se mi dozdeva, bi modri zaslon smrti v primeru, da bi Windows pilotirali letala potniških družb, lahko to postal v dobesednem pomenu. Sicer se mi dozdeva, da gre Microsoft po pravi poti in če bodo nadaljevali po poti, ki so jo začrtali z izidom Windows XP, bomo čez 30 let morda res lahko poleteli z letali, ki jih bodo pilotirali računalniki. Vendar svojega denarja danes na to ne bi položil.

Mirko Berk, Novo Mesto

Stava, ki sta jo sklenila Mundie iz Microsofta in Schmidt iz Googla je vsekakor zanimiva, če nič drugega, je šlo vsaj za dobro usmerjeno publiciteto in vodo na Microsoftov mlin. Ali bomo svoja življenja resnično lahko zaupali računalnikom, pa je seveda mnogo obširnejša tema, o kateri delno govori naš tokratni članek o umetni inteligenci. Sporočite nam svoja mnenja na običajen naslov!

Mirko ta mesec za pismo meseca prejme Thrustmasterjev Dual Analog 2 Gamepad.

RE: CD in DVD disk

Vrednost programov

Glede na to, da zneski, ki jih navajate za vrednost programov na PC Formatovih CD-jih, presegajo včasih tudi 100.000 SIT in več, me zanima ali gre za resnične cene teh programov in kako to, da jih lahko objavljate v celoti?

Manja, elektronska pošta

Cene programov, ki jih navajamo, so zneski, ki nam jih sporoči založnik programa. Gre za ceno, za katero se program prodaja v prosti prodaji ali na spletni strani založnika, v primeru da je to edini način prodaje. Kako pridemo do celotnih programov? Naš urednik diska Nebojša meni, da je za nekatere stvari bolje, da ostanejo poslovna skrivnost. Vsekakor pa ime PC Format igra pri tem veliko vlogo.

RE: Procesorji

Dragi kot žafran

Mislim, to pa je že pretirano. Cene vrhunske tehnologije so bile sicer od nekdaj astronomske, ampak cene, ki ste jih navedli v zadnjem testu procesorjev v PCF5, pa so katastrofalne. Zanimivo bi bilo vedeti, koliko procesorjev P4 2,53 GHz so v Sloveniji prodali za ceno četrt milijona tolarjev. Če so kakšnega prodali, me zanima katero tele se je odločilo za nakup, ko pa je jasno da ga ne more niti izkoristiti, cena pa bo že čez mesec ali dva nižja? In če niso, zakaj so ga sploh pripeljali k nam – a samo zato, da ga pošljejo revijam, da se le-te izživljajo nad njim?

Matej, Izola

Matej, Matej, tudi nam včasih kaj ni jasno, pa si zaradi tega še ne razbijamo glave ali pošiljamo pisma revijam. Če kdo želi potrošiti četrt milijona za procesor, kdo smo mi, da mu to preprečimo? Navsezadnje pa smo tudi zapisali, komu je namenjen – "samo Billu Gatesu".

RE: Naslovnica

Hura za naslovnico

Ne da se mi pisati dolgih in širokih pisem, kakršna vam pošiljajo nekateri, rad bi vas samo pohvalil za idejo glede naslovnice – upam, da se bo trend objavljanja deklet na prvi strani nadaljeval. In da bodo vse tako fletne, kot je gospodična na prvi strani julijskega PC Formata.

Vlado in stotine drugih bralcev

Kot ste do tega trenutka skorajda morali opaziti, se trend nadaljuje. Morda bomo lahko ob priložnosti organizirali kakšen izbor za Miss PC Formatovih naslovnic, za katero bi glasovali bralci. Zmagovalka bi lahko kot nagrado prejela večerjo s katerim od članov uredništva. Škoda le, kakor je nekdo omenil na forumu, da ne spremlja sodobnih tehnologij in še ni slišala za brezžično miško.

Bodite domiselni!

Od naslednjega meseca nagrajujemo vašo domiselnost. Če se vam ne zdi smiselno pošiljati pisma prosto in brez teme, počakajte na izid PC Formata ter nalogo, ki vam jo bomo zadali v vsaki številki. Tokrat nam do 20. avgusta pošljite najboljšo šalo, povezano z računalništvom. Pri podeljevanju nagrad bodo imele prednost tiste, ki jih nismo že nekaj stokrat prejeli v naš elektronski poštni predal, zato svinčnik v roke in možgane na on. Svoje domislice nam pošljite na **pisma@pcformatslo.net**. Nagrade bo vsak mesec prispeval eden izmed PC Formatovih sponzorjev ali poslovnih partnerjev.

>> Najboljše iz PCF foruma

Pridružite se pisani druščini na **www.pcformatslo.net.**

Pisec: Xeno
Tema: Temperatura diska
Če se ti disk pregreva, lahko nabaviš poseben ventilator. Segreva se lahko tudi, če mora neprestano mleti – predvsem kadar: je močno fragmentiran, so podatki na njem slabo organizirani, je samo ena particija, imaš premalo RAM-a. Tako se tudi prej pokvari oz. se na njem začnejo pojavljati napake.

Pisec: 7mb
Tema: Žalostinka o SLO sceni razvijanja iger
Nikola, to je vaša priložnost, da se spremenja mnenje o računalniških igrah v Sloveniji, saj imate eno močnejših orožij za širjenje glasu. Treba je pokazat, da so igre zelo resen biznis in ne samo nek mišmaš za otroke do 10 let. Naši starši so zrasli ob krampu in lopati (zadnje dneve tudi jaz), mi pa ob igrah.

Pisec: Alien3001
Tema: Radeon 9700 (R300)
Zadeva dosega okrog 14.000 v 3Dmarku in je ponekod tudi za 300 % hitrejša od NV25 (GF4 Ti4600), to pa predvsem pri višjih resolucijah in 4x FSAA.

EDINI PRAVI Horoskop

Pričakovanje meseca, ki je pred vami, bomo samo za vas uničili z našim neprevidnim igračkanjem z zvezdnimi telesi. Čisto vse je res. Res, no!

ZVEZDNI ZNAK

LEV
24. julij – 23. avgust

Pred vami je temna prihodnost. Tega vam sicer ne bi smel povedati, vendar je vaš horoskop ta mesec podvržen luninemu uroku in moje moči ne morejo prodreti vanj. Lahko vas opozorimo le, da se pazite vijakov, s katerimi v ohišje pritrjujete PCI kartice.

Vaš srečen izvijač: Philips 6mm

DEVICA
24. avgust – 23. september

Telekom vašo povezavo končno nadgradi na ADSL in v pričakovanju bliskovitega dostopa že prirejate zabavo, vendar vaše razigrano plesanje premakne hišo za 5 centimetrov, zato se sedaj od centrale nahajate več kot 5,5 km in očitno boste še nekaj časa morali vzdržati z modemom.

Vaš srečni zvezdni znak: že spet devica

TEHTNICA
24. september – 23. oktober

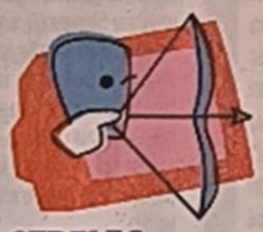
Verjetno boste zelo veseli dejstva, da smo se v zadnjem horoskopu zmotili in tako ne boste umrli grozljive smrti, zato pa vas bo vaše bližnje srečanje s smrtjo prepričalo, da se z novim upanjem posvetite življenju. Škoda, kajti delna pomračitev Urana priča, da se nismo zmotili, temveč smo govorili za en mesec prezgodaj.

Vaša srečna sladkarija: zagrebška

ŠKORPIJON
24. oktober – 22. november

Zvezde razkrivajo, da vaša zabava s termalno pasto ne bo tako uspešna kot je spna kazalo. Vaši načrti, da bi jo ponoči uporabili kot ad-hoc spolni pripomoček na dekletu, ki se je napilo WD-40, se bodo končali katastrofalno, ko se boste zjutraj zbudili z 12 ventilatorji, pritrjenimi na vaše genitalije.

Vaša srečna hitrost: 300 obratov na sekundo



STRELEC
23. november – 21. december

Strelec, pozor! Vaše zanimanje za religijo in filozofijo bo ta mesec povsem kontraproduktivno, ko vam bo statistični urad poslal nazaj vprašalnik, na katerem ste pod postavko verozpoved vpisali »Jedi«. Moj Magični SCSI disk napoveduje, da se boste morali spopasti s klonirano armado bralcev Lady, ki bodo protestirali zaradi nasilnih iger.

Vaša srečna Ultima: Ultima II

KOZOROG
22. december – 20. januar

Ker ste kot vedno obsedeni z učinkovitostjo, bo vzhajajoča Norbertova senca povzročila, da se boste razjezili zaradi iger, ki se nočejo pravilno odstraniti. Ker ne znajo samodejno počistiti začasnih map in datotek, boste sprožili mednarodni incident, v katerem boste Johna Carmacka polili s paradižnikovo mezgo.

Vaša srečna prtljaga: Samsonitov kovček

VODNAR
21. januar – 19. februar

Gre za edini zvezdni znak, po katerem so poimenovali računalnik – čeprav je bil to eden najslabših računalnikov na svetu – zato verjamete, da ste astralno povezani s tehnologijo. To bi lahko bilo celo res; vendar pa vas stroji želijo spremeniti v velikanska vrata USB. Bodite zelo previdni.

Vaša srečna domena: .de

RIBI
20. februar – 20. marec

To je najbolj umetniški zvezdni znak in zato vas navdušujejo nove vznemirljive zmožnosti najnovejšega MacOS-a in zato ste se odločili PC nadomestiti z iMacom. Vendar pa hitro ugotovite, da boste z enim gumbom miške le težko kaj ustvarili in da na tej oblikovalski pošasti ne deluje noben program, ki ga poznate.

Vaš srečen DLL: MSZNAK32.DLL

OVEN
21. marec – 20. april

Kljub dvomom o kredibilnosti astrologije ste ugotovili, da so bile naše prejšnje napovedi neverjetno natančne, zato ste si zamislili novo teorijo: življenje je sestavljeno iz zavitih in nesmiselnih dejstev. No, to vas bo izučilo, da ne boste preveč čustveni.

Vaš srečen album Pink Floydov: Wish You Were Here.

BIK
21. april – 21. maj

Biki se vedno razvajajo, kar pomeni, da je vaš PC opremljen z 21-palčnim plazmatskim zaslonom in zvočnim sistemom Dolby 5.1 s subwooferjem velikosti avtomobila, medtem ko ste svoje otroke prisilili, da vam držijo zadnje satelite. Pozor – že kujejo načrt, da bi vas zadavili z optičnim kablom.

Vaš srečen primat: gibon.

DVOJČKA
22. maj – 21. junij

Temne sile so vam naročile, da preko Morpheusa snamete Rocket To Russia in živite po načelih skupine Ramones. Pretep otroka s kjem je sicer katarzična izkušnja, medtem ko zaradi vdihavanja lepila čutite slabost, a ker se ne morete odločiti med šok terapijo in lobotomijo, preprosto tulite v luno. Ša-la-la.

Vaš srečen vogal: med Valvasorjevo in Slovensko.

RAK
22. junij – 23. julij

Tokratni pogled v kristalno kroglo je razkril, da vas bo ta mesec obiskal moški, ki vam bo ponujal komplet CD-ROMov s programi v vrednosti milijona SIT za ubogih pet tisočakov. Vendar bodite previdni! Vse ni tako kot izgleda – moja vedeževalska miška trdi, da 400 različic WinZipa ne bo povečalo vaše sreče.

Vaše srečno drevo: hrast.a

"GRAND THEFT AUTO 3 JE RAZKRIL IDEJO O TRADICIONALNI IGRI." - IGN.COM

"NEVERJETNA IGRA" - NEW YORK TIMES

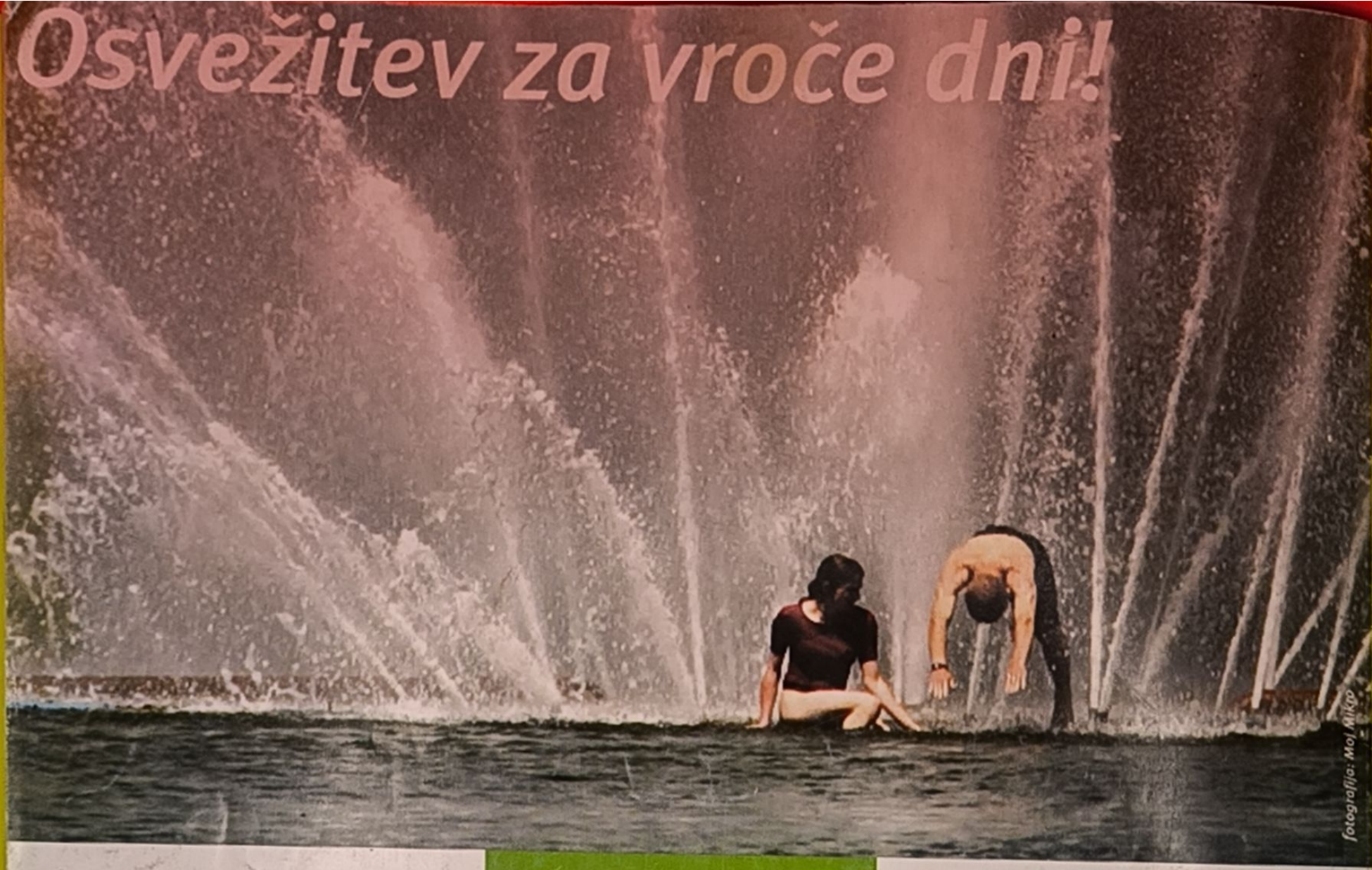
"MAFIJSKA MOJSTROVINA" - MAXIM

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia
www.videotop.si

PC CD ROM

PlayStation.2

STUDIOS


Osvežitev za vroče dni!
fotografija: Moj Mikro

Dream m@chine

PC plus®
Računalniki

e-m@chine

Platinium

intel inside pentium 4

www.pcplus.si

PC plus Tel: 01/ 511 47 50
PRIVILEGE servis

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Za morebitne tiskarske napake ne odgovarjamo. Slike so simbolične. Proizvaja: Acord-92 d.o.o..

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 28 84

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

Coming MediaSvet
LJUBLJANA: 01/560 41 59
MARIBOR: 02/330 42 03

MENTIS RAČUNALNIKI
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SLOV. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

CELJE:	MPrint d.o.o.	03/490 40 10
LESCE:	Janus Trade d.o.o.	04/532 01 55
LJUBLJANA:	BIRO HIŠA d.o.o.	01/540 10 93
	Tech-Trade Peček Lojze s.p.	01/433 53 50
	Harvey Norman	
PIVKA:	Meler Računalniški inženering	05/757 11 50
VRHNIKA:	Avto-izziv	01/750 21 11
SL. KONJICE:	Commline	03/759 20 60
TRŽIC:	Melom d.o.o.	04/592 50 10

Coming
BREŽICE: 07/499 45 52
PTUJ: 02/743 22 40
M. SOBOTA: 02/521 38 13
N. MESTO: 07/393 45 75
KRŠKO: 07/488 15 60
N. GORICA: 05/330 40 00
ter ostale trgovine
in franšizne prodajalne

power plus
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si